
动漫、Galgame、同人、Cosplay……真正属于御宅族的情报生活志！
2010年
01 Jan. 月号
总第十五期
零售价25
推广价20元
TWO DIMENSIONS MANIC
二次元狂热
封面故事
刻痕III
The Innocent JUNA: Eclipsed SinnerS
Galgame中的“夏目友人账”
『犬神附身与谎言』闲谈
岁末隆冬，强势再启
C77揭幕直前特别前瞻
弹幕格斗迷必看
东方非想天则角色能力评测（连载一）
幻想乡生存指南
超脱尘世的存在们
鬼族、天人、彼岸住民篇（中）
4GB DVD光盘：
本刊独家首发『刻痕III－前篇』
日本同人游戏精选
『君吻』特典剧场
植田亮高分辨率美图
『君吻』和『轻咬』音乐欣赏
『命运石之门』中文影像版02、03
『犬神附身与谎言』中文影像版01、02
年末特别企划
轻轻地咬一口，超越KISS的界限
跟进时代的真爱进化论
FROM TURE LOVE STORY TO KIMIKISS AND AMAGAMI
分析名家 全新视点
在神话、历史和现实之间
虹色的安彦良和
中国大陆媒体首次采访
iroha＋ゆうゆ＋オワタP＋流星P
本刊独家专访四位VOCALOID名P
超电磁炮御坂美琴全身纸模
国内原创同人海报
直击Tony人设话题大作！
冠以“纯白”之名的崩坏恋曲
『法兰西少女』综合评述

二次元狂热

2010年01月号 / 总第15期



http://www.aspot.com.cn/
官方网店：http://taobao.aspot.com.cn

本期封面作者：RiE
本期封底作者：RiE

执行主编：JEDI
编辑：七月
实习编辑：秋叶、猫流
美术总监：谭冬雪
美术编辑：小榕
广告热线：(010)82616677-6022
发行热线：(010)62556010
主编MSN：jediliao@hotmail.com
投稿反馈信箱：liao.huiqi@gamespot.com.cn
通讯地址：北京市100086信箱82分箱
《二次元狂热》编辑部收
出版日期：每月15日
创刊日期：2008年9月
零售价：20元

征稿启示

欢迎对某种萌文化、某工口游戏（冷门精品优先）或工口游戏公司有爱能写文懂日语能查资料的二次元狂热者们联系我们，共同为『二次元狂热』出力~





独家网络内容合作　　内容合作伙伴



光盘目录

视频
● 『命运石之门』中文影像版 02、03
● 『犬神附身与谎言』中文影像版 01、02

游戏
● [二次元狂热独家首发]『刻痕Ⅲ－前篇』
● 日本同人游戏精选
● 『君吻』特典剧场

音乐
● 『君吻』和『轻咬』音乐欣赏

图片
● 植田亮高分辨率美图欣赏

Contents

2010.01

P002 **河蟹子相谈室**
读编往来

P004 **二次元资讯**
蛋疼囧新闻

P006 **人形新评**
来聆听我们的歌吧！
——GSC社Q版黏土新作 秋山澪

P008 **东方专区**
『东方非想天则』深入研究·东方非想天则角色能力评测（一）
幻想乡生存指南——超脱尘世的存在们 鬼族、天人、彼岸住民篇（中）

P018 **天朝绘师**
ideology happiness
——旅日天朝绘师 Ideolo

P022 **特别企划**
iroha＋ゆうゆ＋オワタP＋流星P
——独家专访四位VOCALOID名P

P026 **萌绘师**
琦玉双生记
——植田亮的幻想世界与こもりけい的御姐王道

P036 **漫画殿堂**
在神话、历史和现实之间
——虹色的安彦良和

P046 **同人文化**
日本同人游戏制作组介绍专题
——Team RebRank与Edelweiss

P052 **游戏新作**
Galgame中的“夏目友人账”
——『犬神附身与谎言』闲谈

P060 **萌文化**
岁末隆冬，强势再启
——C77揭幕直前特别前瞻

P064 **游戏研究**
冠以“纯白”之名的崩坏恋曲
——『法兰西少女』综合评述

P078 **游戏回顾**
黑色的慈悲与白色的虚伪
——『见习天使·黑白色』

P086 **同人新作**
刻痕3
TIMESONG

P092 **二次元创造**
轻轻地咬一口，超越KISS的界限
——跟进时代的真爱进化论

投稿可以画在调查表背面也可以通过电子邮件的方式 liao.huiqi@gamespot.com.cn　　图：TID

河蟹子の相谈室



不知不觉已经要到2010年了，反正也存不起十亿欧元的船票，大家就还是乖乖地存钱买《二次元狂热》吧，这样才可以每个月都看到我哟~轻松一下，来一点Galgame相关的冷笑话吧，本刊的老作者玖羽一定要翻的……

有一天，Tony遇到了他的一个朋友。

Tony："嗨！我做原画的那个新游戏你玩了吗？"

朋友："玩了！"

Tony："我画得怎么样？"

朋友："还是那样，非常好！"

Tony："那游戏怎么样？"

朋友："还是那样！"



tony的『法兰西少女』似乎没那么烂了……





第十六期封面：『E&O』作者：TID
第十六期封底：『谧雪攒樱』作者：迷肘



时间：2010年1月10日10：00-18：00
地点：虹口区1933创意产业园区
为了赶在春节之前自我安慰地纪念高达30周年及机战动画文化，集合了高达系列、机器人大战、原创机娘本、EVA、Macross系列、CODE GEASS、天元突破、苍穹的FAFNAR、苹果核战机、创圣等大型机器人对战的动画漫画的同人交流、模型交流、LIVE的限定活动。
现在在组织阶段，所以官方站点http://www.GS00.net还比较贫瘠。
联系我们 GS00@comicup.cn\QQ:622000201

ID：沙包求虐　男
来自：金坷垃原产基地

14期的回函被神隐了，于是只能用13期的回函了。说到底还是每期不塞两张回函的你们不好 = V =

：我们的回函一张能当两张用，而且非洲农业不发达，我们的回函都去支援它啦……

ID：清宁　女
来自：宁波市

有关于轻小说，能考虑做几个轻小说推荐专题吗？？？

：很好的建议哟，也欢迎有这方面研究的朋友给我们投稿。其实大家一定要勇于把自己喜爱的作品介绍出来，比如上期的『IIDX』一文，就是来自一位读者的投稿。

ID：冯辰　女
来自：天津市

周三下午的心理课，老师讲到了当今社会的"伪娘"越来越多的问题…下课铃响之前，她挥手在黑板上留下几个大字"请珍爱你们的性别！"——"

：伪娘啊伪娘，每次看到同人展上东方的COS几乎都是伪娘，我就泪流满面……

ID：，萌焰　女
来自：四川省成都市

到了明年就正式成年了，这样那样的事都可以做了哦~~~话说我们这一辈简直就是杯具呢…刚熬完义务教育，义务教育就全免费了；好不容易考了高中，高考要改革了；等到2011终于能踏进大学校门，据说2012世界末日又要来了……

：据说信河蟹子可以心愿达成……

ID：夜织由步　女
来自：夜织宅邸

S：G大爱，移植的谣言是否属实呢？涉谷→秋叶原→？（莫非是池袋）

还有一个小小的建议，2DM不知从哪期开始海报就越来越小了，才8K大的小海报挂墙上太



这个新年不寂寞，A子同学叫来全副舞装王耀大哥带齐全球各地人士连同初音未来全家大小，一起在广州图书馆展览厅内与大家共渡新年，齐say HAPPY NEW YEAR!!

Nico

西安 圣诞姥爷

……于是我希望把海报放大一些吧，4K 大就行了，拜托

:『命运石之门』目前还没有进一步的消息，不过可以关注我们每期由 KFC 汉化提供的的中文影像版。海报方面，我们会想办法解决，面包会有的……

ID：okmad　男
来自：广西省桂林市

来来～～河蟹子叫一声哦泥酱，有棒棒糖吃！

：……妹控什么的最讨厌了，棒棒糖不要，来人把这变态埋地下两米再撒上两袋金坷垃……

ID：狼亦心　男
来自：江苏省苏州市

在相谈室中除了看到了自己以外还赫然看到了同班同学的名字，他的回函被“顺便”登了出来。看来受本狼影响而购买《二次元》的“牺牲者”又增加了一名，腹黑版河蟹子你就躲在幕后偷着乐吧。

：约定了哟，我这次再把你登出来，然后牺牲者要多增加五个（再多点更好）……

ID：我才不脑残呢　男
来自：北京市

看了『东方非想天则』研究，说实话，看得懂却使不出来，学了半天，结果还是以前的乱搓流使得惯。太专业了，真玩上时根本没工夫反应那教程。有没有菜鸟级别的教程？我是被沙包练手的程度！（至少打败我的全说自己是沙包）

：只要每期都学习，沙包也会成长为触手的，另外有没有把上期的 DVD 光盘拿出来看下呢？里面可是有视频教程的。

ID：贝尔蒙特
来自：上海市

这期赠送的两张同人海报，我为什么只有一张？？？

：哦泥酱，请看背面……

ID：曹云鹏　男
来自：北京市

身为御姐控的同时我也是热情的贫乳控，啦啦啦…搓衣板中蕴涵着爱…巨乳什么的最讨厌了…

：我也最讨厌巨乳了……（小声）

ID：汐落　男
来自：上海市

为什么感觉杂志中关于动漫的东西好少……虽然游戏，纸牌，东方等也很吸引人，但作为一个宅男，总不会不看动漫吧……

：我们这期会加入一些动漫的内容，如果有擅长的作品欢迎来投稿哟。

读者纸模作品精选

自从 2DM 赠送原创纸模以来，已经有很多心灵手巧的读者（大多是女孩）做出了非常精致的作品，在编读里我们会不定期地展示大家的优秀作品，欢迎大家把自己的得意之作寄来。有些不够认真导致做成悲剧的宅男读者们，要多付出点耐心哟……



boliy 酱。90 后废柴伪宅娘一枚。现役高中悲剧理科生。
2D 病患者。
挤出时间做纸模完全因为有爱 =w=
神经大条不细心也做得不细致。
有爱才有未来 ~ **镇江　boliy**

佛山 Ledah

纸模最重要的是尽量不要把折线折死，保持圆滑。镊子可以用来代替手指给胶水未干的粘合面加压，会比较干净，也不会使两粘合面移位。还有就是补白边，用水彩笔就可以了，补过白边的纸模会好看很多。切割我用的是笔刀，用剪刀的话不能保证切线平直，但剪刀也有好处像在剪头发的时候，可以用剪刀剪出圆滑的曲线。如果各位还有什么问题的话，可以找找我，QQ782999211，尽可能帮大家。



北京　Seleca

大家好，我是 Seleca。^ ^ 一直以来都在做 fruity 设计的纸模，也受了 fruity 的不少指导。感觉自己应该算是“有一点经验”吧。首先就是在剪细小的部分的时候一定要用刻刀，折叠的时候尽量不要折死，圆润一些会比较好看，另外折叠细小部分的时候一定要借助镊子哦。用固体胶粘的时候，要尽量少抹，否则溢出来会弄得很脏。另外做好之后会有一些白边，可以用同色的笔描一下。

蛋疼囧新闻 >>

Real Onion News in 3D world

文 / 秋叶、猫流



今年冬天有点冷，但是热爱 ACG 的阿宅们完全可以无视严寒，让整个十二月都充满火热的气氛，『化物语』的 BD 一卷比一卷卖得好，第三卷的首周销量就突破了 4 万大关，排在了『EVA 序』之后，史上第二的好成绩；另有史上最强面向新手的发电本，顶着「一个人也行～为男孩子准备的发电入门～」的标题于 11 月 24 日正式发售，遭遇瞬杀，amazon 书籍排行榜上拿下第三，很快就决定印刷第二版和第三版，目前秋叶原各店基本断货，真可谓大热门啊。于是年底的 C77 要来了，大家要加油哦～

>> 09 年阿宅最想娶的二次元角色排行榜出炉，真希波妹子荣登榜首

09 年真是奇迹之年啊，『EVA 破』终于在暑期档上映，各种剧透传来让身在天朝的我们听得期待满点，于是 EVA 顺理成章地强势回归了。但是，在雅虎日本举办、共有 5000 万网友参与的网络投票中，不是绫波女神，也不是傲娇明日香，而是由新人角色真希波摘得了二次元角色新娘榜冠军头衔，这真是一件非常神奇的事情，果然大家都是做受的料啊，找一位强势的御姐回家被调教很开心吧。榜单上 2-10 名分别是黒沼爽子、秋山澪、桂雏菊、平沢唯、巡音ルカ、逢坂大河、原村和、御坂美琴、战场原黑仪，新科萌王也榜上有名，看来把萌娘娶回家也是很多阿宅的梦想呢。



>> 绫波大神吉他限定两把，竞拍价格飙至 900 万

由世界著名的乐器生产商“Fender”推出的『新世纪福音战士』绫波丽式样吉他由于两种型号各限定一支，因此在雅虎拍卖上飙到了 900 万日元的天价。两支吉他「Rei – Stratocaster（R）Type01」和「Rei – Telecaster（R）Type02」正面面板上都有绫波女神脸部特写图案，红色的瞳孔一如既往地迷人，吉他的颈部则印有白色的朗基努斯枪的图案，当然还少不了作为点缀的 NERV 机关的标志。两把吉他由于是为专业吉他手限定打造的，因此起拍价格定在了 50 万日元，不过这个价格显然未能阻挡日本有钱的技术宅们前进的脚步，拍卖预定 12 月 8 日截止，在 12 月 7 日时，「Rei – Stratocaster（R）Type01」被炒到了 907 万 7000 日元、「Rei – Telecaster（R）Type02」稍微便宜一些，炒到了 772 万 8000 日元，两者的竞价次数都在 500 次左右，我再次深刻感受到 MONEY 对于宅的重要性了。





>> 立体靠垫初现江湖，瑟希莉治愈我心





在烂手鼠标垫已经烂大街的今天，大家都已经懒得亲自体验那种柔软的触感而改用香蕉来做实验了，于是立体靠垫就此应运而生。由 Media Factory 试做的立体靠垫“セシリーのセクシークッション（瑟希莉的性感靠垫）”将在 C77 上正式亮相，限量 200 只。靠垫的图案是『圣剑锻造师』的女主角瑟希莉，和通常的靠垫不同，胸部被特意加高，做出了立体的感觉，和烂手鼠标垫如出一辙，将这个美好的创意用在靠垫这个给人带来居家温馨之感的日常生活用品上可以说是造福大众之举啊，相信这个创意很快就会被广泛采用，大家就可以被自己中意的角色充分地治愈了，何等幸福啊。

>> 女性版“国拟人”诞生，世界 74 国美少女化





在萌化泛滥的日本，国家拟人化居然让腐向作品占据了先机，真是让人百思不得其解之事。虽然有点姗姗来迟，不过属于宅男们的“国拟人”终于上市和大家见面了。将世界上 74 个国家美少女化的「**萌えてわかる！世界の国事典**」11 月 24 日正式发售，书中收录了每个国家的萌娘一只，除此之外还介绍了各国的环境、世界遗产、宗教和文化风俗等内容。卷头还将七大洲分别设定了性格特征，亚洲是“治愈系”、非洲是“萝莉系”、欧洲是“傲娇属性”、南北美洲是“活力系”、大洋洲是“天然”。而韩国由于经常将天朝的文化遗产抢走，被设定成了「直率地表达感情的棒子娘」，朝鲜是「任性倔强让人困扰的孩子」、天朝「以快嘴为武器、坚强的肉食系女子」，看到这样的设定真让人有些哭笑不得呢，不过认真你就输了，被萌完之后就一笑而过吧。

>> 安室奈美惠最新专辑发售，PV 中和阿姆罗上演梦幻对决

12 月 16 日发售的安室奈美惠的最新专辑「PAST<FUTURE」中，其中一曲「Defend Love」的 PV 是安室奈美惠和初代高达动画作品的联动，在 PV 中由阿姆罗的声优古谷彻先生问起了一句“安室さんですね？”，同时还有阿姆罗和安室奈美惠对决的场面。说到阿姆罗和安室奈美惠的渊源，由于安室的发音和阿姆罗一样，因此安室奈美惠小时候看『高达』


© SOTSU · SUNRISE

就一直对骡子有着很强的亲切感。今年正值高达 30 周年之际，这次的合作也是为了纪念 30 周年而实行的企划之一，于是 PV 中出现的阿姆罗 VS 拉拉的神交情节以及随后拉拉摘下头盔变身安室，然后屏幕上飘着两个 AMURO 的场景真是太欢乐了，已经是超越人类极限的欢乐了啊 =w=

剧场版 [MF 虚空歌姬] 首映，长岛拳王伪娘绿毛现场造势

此次上映的剧场版 MF 在宣传上可谓砸下重金，山手线列车上的广告招贴画肯定花了不少银子，首映当天监督河森正治、女王 cv 远藤绫、绿毛 cv 中岛爱以及阿鲁多 cv 中村悠一等人还出席了 Sun Shine 影院的首映仪式。不过台上星光闪耀也抵不过宅拳王长岛☆自演乙☆雄一郎同学一个太阳的光芒万丈，热衷于 COSPLAY 而且钟情于伪娘事业的长岛拳王前阵子在打拳的时候 COS 团长，在一阵磨叽的团舞之后被我天朝战士徐琰一顿暴打，三下五除二摞倒在地，颜面尽失。为了能够让 FANS 们重拾信心，长岛君也出席了本场首映仪式，伪娘成了绿毛和中岛爱站在一起，依靠后者的反衬显示了自己的星光四射，他的星闪 POSE 实在太销魂，大家一定要顶住。



现代萌化解释版『源氏物语』发售，手把手教你调教小 LOLI



将世界最古老的长篇王口小说萌化以后出版的「源氏物语女主角图鉴 现代萌化解释版」12 月 11 日正式发售，本书中结合各位女性角色的性格特点为她们添加了很有现代特色的萌点，诸如 LOLI，义母，傲娇等等，由于光源氏触手繁多（jedi，乃的同类啊），口味全面，因此女性角色的萌点也很齐全，几乎涵盖了目前流行的各种萌属性，是一部真正的日本萌属性千年纪。当然，源氏真正的杰出贡献在于，奠定了 LOLI 这一亘古不变的萌属性的基石，源氏从别人家里强行领养走了紫姬，以养父的身份调教小紫，结果最终养成了一只无敌萌的小 LOLI，实在是开了 LOLICON 之先河，晚辈敬仰不已啊。



标题党请注意，明年 3 月能登引退



其实，这新闻真的是标题党，这里的能登不是大家熟悉的能登麻美子，而是指一种圆鼻形电车，在金泽到上野之间往返，只在夜间行车的快速列车“能登”。此前，“能登”所属的 489 系列车专门开发出来应对高低海拔差特别巨大的地形，由于新干线选择了更为平坦的路线，原来不好走的线路就废弃使用了，因此“能登”光荣完成了自己的历史使命，将要退出第一线，不再承担运输任务。当然由于标题党的存在，这条新闻的标题『明年 3 月能登引退（正式发表）』还是吓到了不少麻美子的 FANS，虽然铁道宅们可以瞬间发现问题所在而一笑置之，但这世界上的普通人在第一时间还是会无比焦虑的嘛，标题党们一定要自重呐。

TMA 送上极品真希波，『COSPLAYER：破』17 日偷跑

TMA 预定在圣诞节为大家送上的圣诞大礼『COSPLAYER：破』已于 12 月 17 日偷跑，作为 COSPLAY 爱情动作片大厂，TMA 新作不断，而这次应景推出的『COSPLAYER：破』堪称质量最硬的作品。原作的人气度和话题性在此懒得多说，TMA 这次送上的女主角真希波实在是太极品了，感觉上超越了此前所有作品中的所有演员。当然本剧卖点在于 7 名主要女性角色全都出场，且时间长达 240 分钟，不过俺想说的是，其他 6 人快退散吧，小姐你们都是谁啊，俺要看真希波的全场！剧场版 EVA 破的 DVD 正式发售还要好好等上几个月，一直忍着没看剧透的同志们这次可要被 TMA 剧透到死了。某日本博主在观看后对饰演真希波的妹子**みずなれい**赞不绝口，什么 COS 得太像了，腿很苗条和过膝袜简直绝配之类的，总之同志们找到种子后请火速下载吧。







乳王之刃 PSP 版加入老板键功能



乳王之刃作为一款“划时代”的作品，其对于 TV 动画的走向影响已经不言而喻……而群众们对于之前公布的 PSP 版游戏『混沌螺旋』是否会延续 TV 动画的优良传统表示强烈的关注，但很遗憾的是，游戏中虽然有“破甲”系统但最终还是没能“迈过那条坎儿”……但即使如此，游戏的尺度在 PSP 的官方游戏中仍然算是顶级的……于是，游戏“创新”地加入了老板键功能……在你享受着画面与声音的双重冲击时，一旦有不明真相的围观群众靠近时，只要按下 START+SELECT，游戏就可以迅速切换到“壮阔的 RPG 游戏场景”中……所谓细节决定胜负，这个体贴的设定或许能帮助游戏大卖…………▲

来聆听我们的歌吧

——GSC 社 Q 版黏土新作

测评：DENGEKI 文字协助：.Es！

秋山澪

乐队标配，可以还原原作场景之余也能供黏土人系列做配件了

乐器细节～贝斯和音箱感觉都做得很不错，溢漆米发现，音箱看起来特别好的说～

ねんどろいど けいおん！
秋山澪

厂商	GoodSmileCompany
発売日	2008 年 11 月
系列名	黏土人
原作名	轻音少女
造型師	あげたゆきを（マックスファクトリー）
製品仕様	ABS & PVC 塗装済み可動フィギュア
【サイズ】	全高 約 100mm
専用台座付属	
価格	3,500 円（税込）











●外包装，蓝色格调的盒子～有 K-ON 图样的底纹，一如既往黏土人系列统一规格设计感不强的包装，正面有 TBS 的标，猪猪图案，说实话，这标很好看～。





●旋转图




●来几个无表情的官脸～





●要拿贝斯咯！　配上欢笑版的官脸




●哭脸本作唯一的特殊表情，也是当初预定时本作的卖点之一。
●大萌的哭脸！！！萌死啦～～～～～～～～～～
●伸手～要啥？我给～～



●大家很关心那新台座，上分解图～
●猫耳型底座算是发售后的惊喜
●大概因为本作开定时就被 MIO 死忠以外的淡定派指没特色
●两个官脸配一个特殊表情的搭配
●于是特别在底座作出修改




●接下来。要邪恶的推倒。XD 蓝白瞩目！

总结

作为 09 年大人气新番轻音少女黏土人系列的第一弹的 MIO 成为当月热门，虽然 MIO 的人气毋庸置疑，但说实话当初开始预定时普片反应一般，没特别惊喜。

不过实物效果还是相当可爱，甚至超越了官图的效果（大概是 GSC 听到了民众的声音作了改进），猫耳型底座也相当让人惊喜，做工更是贯承了黏土人系列的优秀传统，MIO 成为 09 年底大热可以说是意料之外情理之中了，是 MIO 轻音 FANS 不能错过的一款佳作！

小贴士

原型师介绍：**あげたゆきを**

黏土人系列的御用原型师，除了**黏土人**系列没有任何正常比例的人形作品，大人气的**黏土人**初音未来、VOCALOID **黏土人**系列和**黏土人**偶像大师系列都是出自他手，一出手都是大作，可谓是**黏土人**系列的王牌原型师。▲

东方非想天则

东方非想天则角色能力评测（一）

文 / TAC- 深紅の雪

前一期主要为大家介绍了游戏的立回思路的构筑，由于是用灵梦来举例，考虑到不同角色之间的差异性，于是这次给大家带来了更详细的角色能力评测。一共 20 名角色，数量比较多，分批为大家介绍，这次主要讲解 5 个角色。沙包们，准备好了吗?



综合能力
弹幕性能：★★★★★★★★★★★★★
格斗性能：★★★★★★★★★★★★★
飞翔性能：★★★★★★★★★
压制性能：★★★★★★★★★★★
连段性能：★★★★★★★★
上手指数：★★★（★越多，上手难度越低）

前作的主角（？），全能力综合，弹幕的硬度较高、牵制能力不俗，部分格斗的判定也不错。升龙、当身、瞬移、设置弹幕，各种技能应有尽有。缺点是招式的硬直略微偏大些，人物的移动速度整体较慢，不适合追打、抢招、拼判定。招式变化多端，立回多变，适合上级者使用的角色。作为初心者想要体验游戏的基本系统使用也是不错的选择，比较容易上手，但是要发挥出很强的实力却很难。连段威力较大，但难度颇高，稳定性差。

弹幕性能评测

弹幕硬度：★★★★★

C、236、214 硬度较强，黄纸符削弹能力强，214 蓝纸符防守十分坚硬



弹幕速度：★★★★

B、C 发射速度一般，236 妖怪发射速度很快

牵制能力：★★★★★

B、214、236、236 扩散牵制能力都很强，B 和 214 用于防守干扰，236 系列用于进攻牵制

弹幕硬直：★★★（★越多，弹幕硬直越小）

JB 硬直较小，其它空中弹幕硬直一般，地上弹幕硬直都比较大

格斗性能评测：

判定范围：★★★★★

JA、2A、6A 判定范围都很大，其它格斗





范围偏小

出招速度：★★★★★

JA、J8A、2A、DA 出招速度相当快，其它格斗速度较慢

判定持续：★★★★★

JA、2A 判定持续时间很长，其它格斗持续时间一般

硬直大小：★★（★越多，硬直越小）

格斗出招硬直普遍大，DA 和中空的 6D JA 硬直略小些



飞翔性能评测：

飞翔速度：★★

整体飞翔速度偏慢，追击和逃跑都不太好用，多用于变向控位

变向幅度：★★★

飞翔中可变向幅度一般（没什么实质作用），快晴（不愧为灵梦的专属天气）下变向能力大幅度上升（比较实用）

44 66 速度：★★★★

性能标准，不快不慢，多用于代替飞翔速度的不足来使用

44 66 幅度：★★★★

性能标准，幅度大小适中

压制性能评测：

弹幕削灵：★★

B 弹幕 1 灵，C 弹幕 0.8 灵，换灵上基本 1 换 1，优势很小

择段削灵：★★★

2A 防错 1.5 灵，持续较长，中间任意时间可派生成上段 6A、3A，择段连贯度较差

压制变化：★★★★★★

压制变化超多，任何压制方式只要连贯、有优势就行，由于 JB 可以随时取消，空中的压制变化甚多

压制密度：★★★★

压制较为紧密，非回避结界等特殊手段，比较难逃走（紧密地压制对手要求很高，非常难掌握）

连段性能评测：

连段威力：★★★★★

高伤连段威力极大，但同时耗灵和难度也极高，低伤连段耗灵和难度适中

稳定性能：★★

无论是高伤还是低伤连段，稳定性能都很差，对连段的位置感要求很高，手速要求也极高

起手位置：★★★

弹幕起手位置多，格斗起手位置不太好（只有靠近版边才能接上连段）

连段难度：★★（★越多，连段难度越低）

低伤害连段难度一般，高伤连段难度极其高

上手指数评测：

起手难度：★★★★★★（★越多，起手难度越低）

性能全面，初次使用感觉良好，容易上手

精练难度：★（★越多，精练难度越低）

连段、压制难度极其高，立回要求很高，需要长时间的练习和大量的 63 实战经验才能发挥出该角色的实力



东风谷 早苗

综合能力
弹幕性能：★★★★★★★★★★★★
格斗性能：★★★★★★★★★★★★
飞翔性能：★★★★★★★
压制性能：★★★★★★★
连段性能：★★★★★★★★★★★
上手指数：★★（★越多，上手难度越低）

本作的主角（？），独特的 DASH 系统（带有控制风向的属性，能影响自身的飞翔速度和弹幕轨迹）和援护系统（有 2 个召唤条，可召唤 2 种不同的援护登场）。拥有多种大范围判定的格斗招式，弹幕种类繁多，有高硬度弹幕，有牵制弹幕，不同位置的对应状况良好。各种技能招式都非常实用。不足点就是格斗出手速度不够快，压制不够紧密，DASH 系统比较难以掌握。战术主要以弹幕为主，不同的弹幕对应不同的时机使用，巧用 DASH 和援护系统能发挥出很强的实力。



弹幕性能评测：

弹幕硬度：★★★★★

C、2C、J2C 硬度较强，C 弹削弹能力很好，2C、J2C 弹数多

弹幕速度：★★★

C 弹的启动和后续发射速度不错，不过中间有一小段停滞时间，其它弹幕速度偏慢

牵制能力：★★★★★

各种弹幕的牵制能力都很强，可攻可守，JB 适合中距离牵制配合进攻使用，J2C 中远距离都适合，偏向于防守，地面 2B、2C 对空防守能力很好

弹幕硬直：★★★（★越多，弹幕硬直越小）

高硬度弹幕硬直适中，低硬度弹幕硬直较小，整体弹幕硬直状况良好

格斗性能评测：

判定范围：★★★★★★

空中、地面各种招式判定范围都很大

出招速度：★★★

2A、远 A、DA 出招速度较快，其它格斗速度偏慢

判定持续：★★★★

DC2 段判定，其它招式持续时间适中

硬直大小：★★★（★越多，硬直越小）

格斗招式整体硬直适中，DB、DC 硬直略大些

飞翔性能评测：

飞翔速度：★★★

启动时候速度稍慢，启动后带有风向，持续飞翔速度加快，后劲勃发的飞翔能力

变向幅度：★

直线飞翔，不能改变轨迹

44 66 速度：★★★

44 后退启动速度稍慢一些，多用于弥补 DASH 启动速度慢的缺陷

44 66 幅度：★★★★

性能标准，幅度大小适中



压制性能评测：

弹幕削灵：★★★

B 弹幕 0.8 灵，C 弹幕 1.2 灵，C 弹幕换灵较有优势，但是弹幕和格斗间的缝隙很大，使用时候比较危险

择段削灵：★★★★

择段防错均为 1 灵，2A、远 A、DA 出招快，后续派生 3A、6A（6A 距离稍短，略显不足，但是范围很高，防跳性能好），择防的连贯性能好 ,2A 积极使用

压制变化：★★★

多以择段为主，偶尔穿插弹幕或者 623 打乱动

压制密度：★

压制不够紧密，接弹幕很容易被擦掉，多以不同招式的择段骗取对手乱动，依靠 3A、6A 的派生和 623 打乱动



连段性能评测：

连段威力：★★★

连段整体威力比较适中

稳定性能：★★★★

连段稳定性能较好，很容易接上，对手速要求不高

起手位置：★★★★

起手位置较多，非版边也能起手，空中地面不同位置的连段皆有

连段难度：★★★★（★越多，连段难度越低）

连段的位置感和手速要求都不高，比较容易掌握

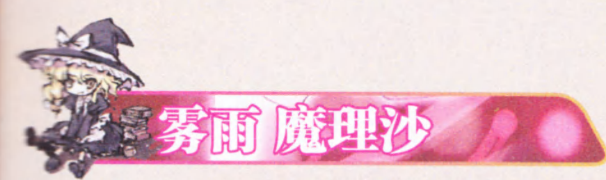
上手指数评测：

起手难度：★★（★越多，起手难度越低）

平均能力不错，但是DASH系统很难掌握，不适合上手使用

精练难度：★★（★越多，精练难度越低）

DASH系统掌握起来比较费时间，另外要求对位置的敏感度很高，不同位置要及时设置出不同的弹幕、或以格斗突袭来对策，要熟练掌握2个援护使用的时机，注意援护之间回复速度的连贯性



综合能力
弹幕性能：★★★★★★★★★★★★★★★
格斗性能：★★★★★★★★★★★★
飞翔性能：★★★★★★★★★★
压制性能：★★★★★★★★★★★★
连段性能：★★★★★★★★★★★★★
上手指数：★★★★（★越多，上手难度越低）

性能平均的高速型角色，主要特点是出招快、硬直小，各方面招式、技能全面。有无敌技、高硬度弹幕、牵制弹幕、高速弹幕，格斗出招普遍很快同时硬直很小，连段稳定且伤害可观。不足点就是格斗判定范围略小，判定持续时间很短。由于各方面硬直都很小，积极进攻和进行招式的预读、抢招上显得非常有优势，适合预读能力强、手速快的玩家。

弹幕性能评测：

弹幕硬度：★★★★★

C、236硬度较强，C弹幕被削后还有爆炸产生的第2次判定，236多用于削弹

弹幕速度：★★★★★

6C激光弹幕的发射速度极快，其它弹幕的速度适中

牵制能力：★★★★

B、C的牵制能力都不错，B弹幕使用时候人物有后退属性，多用于防守干扰，C弹幕则多用于进攻牵制

弹幕硬直：★★★★★（★越多，弹幕硬直越小）

除了6C、236，其它弹幕的硬直普遍很小，可以积极使用







格斗性能评测：

判定范围：★★★

判定范围很小，J6A、J2A、3A、远A、DC这些的范围略大些

出招速度：★★★★★★

格斗的出招速度都相当快，超快的JA和全人物最快的远A

判定持续：★★

判定持续时间都较短，J8A、6A、3A、DC的持续时间略长

硬直大小：★★★★★（★越多，硬直越小）

格斗硬直普遍小，J6A、J2A还有后退属性，本身就具备了回避能力，就6A和DC硬直相对大些



飞翔性能评测：

飞翔速度：★★★★

性能标准，速度适中

变向幅度：★★

略微能变向

44 66速度：★★★★

性能标准，不快不慢

44 66幅度：★★★★

性能标准，幅度大小适中

压制性能评测：

弹幕削灵：★★★

B弹幕0.9灵，C弹幕1.2灵，C弹幕换灵有优势，不过距离不是很近就接C弹幕有被擦掉的风险

择段削灵：★★★★

择段防错均为1灵，远A非常快，带有突进性能，连续择段效果良好，下段派生3A范围很大

压制变化：★★★★★

压制变化较为灵活，择段和削灵压制都具备，交叉互换使用效果很好

压制密度：★★★★

压制密度比较紧密，要注意的就是格斗接弹幕的时候离对手距离要近，远了容易被擦掉

连段性能评测：

连段威力：★★★★★

连段威力比较大，高伤害连段相对一般连段而言比较难连一些

稳定性能：★★★★

连段性能比较安稳，不容易断连，高伤连段手速和位置感掌握得好也不容易断

起手位置：★★★★

版边或靠近版边的起手位置很多，其它位置的起手方式略少些，弹幕和格斗都能起手

连段难度：★★★★（★越多，连段难度越低）

一般连段没有什么难度，高伤连段略有些难度

上手指数评测：

起手难度：★★★★★（★越多，起手难度越低）

性能标准，出招快，硬直小，容易上手

精练难度：★★★★★（★越多，精练难度越低）

没有非常难的连段和压制，也没有特殊的地方需要掌握，熟练掌握各项技巧后，增加实战经验即可



综合能力
弹幕性能：★★★★★★★★★★★★★★★
格斗性能：★★★★★★★★★★★★★★
飞翔性能：★★★★★★★★★★
压制性能：★★★★★★★★★★★★★★
连段性能：★★★★★★★
上手指数：★★★★（★越多，上手难度越低）

非常强力的万能型角色。弹幕万能，硬度极高、速度奇快，可牵制、可防守，格斗全面，出招快，判定范围也好，所有招式的硬直普遍小，人物速度非常快，压制性能很强。唯一不足的缺陷是连段威力普遍很低，要换取更多的伤害优势，就必须充分掌握其多变的立回手法，确保每次立回都能对对手造成实质的攻击，要尽量避免受创，不能做到这些，则性能上的优势就完全起不到作用。绝对上级者向的角色，不适合初心者使用。

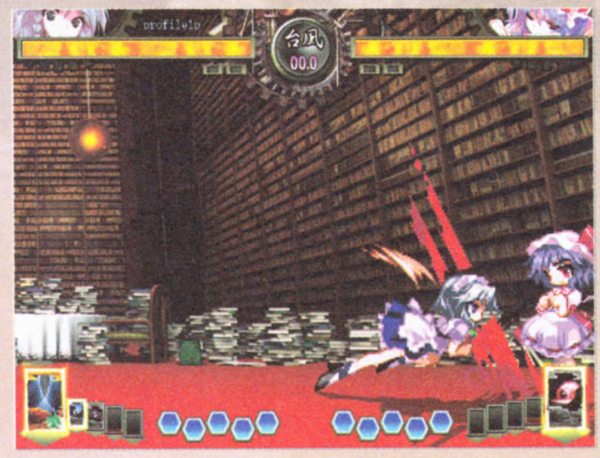
弹幕性能评测：

弹幕硬度：★★★★★★★

C和236系列硬度极强，C弹幕主要用于进攻和削弹（性能极强），236系列多用于横向的突袭

弹幕速度：★★★★★★★

弹幕启动速度、发射速度都极快，无论对空（2B、2C）对地（J2B、J2C），还是平排（JB、JC、6C、236），都有速度很快的弹幕来对应



牵制能力：★★★★★★

几乎所有弹幕都有牵制能力，可攻可守，JC、214 有弹墙折射属性，牵制能力很好，其它弹幕间的连贯性很好，B、C、236 能形成一串密度很厚的流水线

弹幕硬直：★★★★★★（★越多，硬直越小）

弹幕硬直都很小，B 弹幕还有后退的回避属性，积极使用

格斗性能评测：

判定范围：★★★★★

所有格斗的判定范围都很标准，没有距离很短或很长的格斗，DB 范围略大些

出招速度：★★★★★

远 A、DA、J6A 出招极快，J2A、DB、DC 速度也很快，其它格斗速度也不慢

判定持续：★★★★

整体格斗的判定持续时间标准，DB 的判定时间较长些

硬直大小：★★★★（★越多，硬直越小）

整体格斗硬直小，3A、J8A、DC、DB 硬直略大些



飞翔性能评测：

飞翔速度：★★★★

飞翔速度标准

变向幅度：★★

略微能变向

44 66 速度：★★★★

性能标准，不快不慢

44 66 幅度：★★★★

性能标准，幅度大小适中

压制性能评测：

弹幕削灵：★★★★

B 弹幕 1.2 灵，C 弹幕 0.8 灵，B 弹换灵优势明显，且接在格斗后面的缝隙很小

择段削灵：★★★★

防错段位均 1 灵，地面格斗普遍出手快，6A 派生效果良好

压制变化：★★★★★

配合多变的弹幕以及各种格斗派生，压制变化较多，地面空中压制变化都很不错

压制密度：★★★★★

压制非常紧凑，弹幕和格斗间的连携很多，即使用回避结界也难免被格斗追击所打到



连段性能评测：

连段威力：★★

连段 HIT 数很高，但是威力却很小，只有地面 A 起手的连段威力大一些

稳定性能：★★★

连段稳定性一般，偶尔位置不佳会出现断连的情况

起手位置：★★★

起手位置一般，弹幕和格斗均能起手

连段难度：★★★（★越多，连段难度越低）

连段难度不是很高，只有地面 A 起手的那套威力稍微大些的连段需要些手速



上手指数评测：

起手难度：★★★（★越多，起手难度越低）

万能型角色，但由于伤害低，初次使用胜率比较低

精练难度：★★（★越多，精练难度越低）

连段和压制的练习不算非常难，一段时间后可以掌握，但是意识和立回的培养过程可能要取决于对游戏的理解和感觉，即使长期练习也不一定有成效（不要抽我哦 0 0）



魂魄 妖梦

综合能力
弹幕性能：★★★★★★★★★
格斗性能：★★★★★★★★★★★★★★★★
飞翔性能：★★★★★★★★★★★
压制性能：★★★★★★★★★★★★★
连段性能：★★★★★★★★★★★★★★
上手指数：★★★★（★越多，上手难度越低）

超高速型格斗角色。格斗出招极快，硬直很小，判定范围也不错，弹幕牵制能力优秀，同时也具备高速突袭弹幕，全人物最快的速度是她的一大特色。连段简单实用，威力可观，且连段起手的招式都很强，地面压制十分凶悍。



立回能力强悍，初心者、上级者都适合使用。不足点也是有的，弹幕硬度比较弱，飞翔虽然速度快，但是耗灵也快，并且刹车性能较难掌握，另外就是地面上不可空防的格斗招式普遍较低，空中压制缝隙较大，容易被反（可以依靠技能强化卡弥补），但是空中的破防能力仍旧不太理想，对于喜欢跳防的玩家无可奈何。

弹幕性能评测：

弹幕硬度：★★

C 弹幕和部分强化卡技能的硬度稍微好点，其它弹幕比较泪目

弹幕速度：★★★★★

6C、J6C、22 的弹幕速度奇快，突袭效果奇佳

牵制能力：★★★★

B、C 和部分强化卡技能的牵制能力不错，B 弹幕防守进攻都适合（主力弹幕，弹幕虽薄，弹数却繁多），C 弹幕多用于防守牵制（启动较慢，使用时候注意，硬度较高）

弹幕硬直：★★★（★越多，弹幕硬直越小）

弹幕的牵制防御能力不错，综合起来整体的弹幕硬直适中

格斗性能评测：

判定范围：★★★★★

J8A、6A、J2A 范围极其大，J6A 范围也不错，其它格斗范围略小

出招速度：★★★★★★★★

全人物最快的 JA 和立 A，其它招式速度也奇快

判定持续：★★★★★

JA、J2A、J8A、J6A、6A 的判定持续时间都不错，其它格斗判定时间略短些

硬直大小：★★★★★（★越多，硬直越小）

空中的格斗硬直大小适中，地面除了 DB、DC，其它格斗硬直极小



飞翔性能评测：

飞翔速度：★★★★★★

飞翔速度超快，全角色最快的飞翔性能

变向幅度：★★

略微能变向

ART BOOK **幽乐墨樱坠 --Sakura in symphony**

■出品：U235 核燃动力
■规格：大 16 开（210×285mm）
■属性：东方妖妖梦合同绘本
■语种：繁体中文
■页数：?
■价格：?
■首发：2010 年 2 月 21 日 CWHK29
■特典：主题纸袋，海报等
■预计参展：2010YACA 春 I CWHK29 I comicdays5 I CWHK29…等
■通贩：http://shop35280486.taobao.com
官网：http://tdhx2007.blog.163.com/

STAFF
主催：香香

44 66 速度：★★★★
性能标准，不快不慢
44 66 幅度：★★★★
性能标准，幅度大小适中

压制性能评测：

弹幕削灵：★★★★★
B 弹幕 1.3 灵，6C 1 灵，B 弹换灵上较有优势，不过接 B 弹缝隙较大，接 6C 比较安稳，各有好处，交替互用

择段削灵：★★★★★
立 A5 段放帧压制效果甚好，2A 近端防错 0.5 灵，远端防错 1 灵，3A 防错 1 灵，214 的 3 段放帧压制十分强悍，各种派生招式强力，蓄力破防格斗准备速度极短，发生极快，且防对后不被确反

压制变化：★★★★
地面上的压制变化甚多，配合放帧出招，使得对手不敢随意乱动，空中压制不太理想

压制密度：★★★
地面压制密度比较紧密，很难逃脱，相对而言，空中的压制就比较泪目了



连段性能评测：

连段威力：★★★★
HIT 数少，连段威力却不容忽视，各种连段伤害差距不大

稳定性能：★★★★★
连段稳定性能很好，又稳定、又容易接，位置感和手速要求也不高

起手位置：★★★★
起手位置比较多，地面 A 起手对位置没有很大要求，空中的起手也不错，靠近版边的起手位置更加多些

连段难度：★★★★★（★越多，连段难度越低）
基本没有难度，很容易掌握

上手指数评测：

起手难度：★★★★★（★越多，起手难度越低）
速度很快，一般对战起来很难靠反应来对策她，硬直又很小，喜欢格斗近战玩家的首先，同时也适合初心者

精练难度：★★★★（★越多，精练难度越低）
没有什么需要精练的地方，掌握其刹车性能后，多多熟练连段、增加对战经验即可。上级者玩家可以考虑偏向立回战，由于人物速度很快，对手很难琢磨其动作，立回战能发挥出更大的优势

如果这次的 5 个人物中没有你最喜欢的角色那也没关系，因为下一期仍旧会放出其她角色的评测，敬请期待。▲



幻想乡生存指南

——超脱尘世的存在们

文／lastsep（U235）图片提供：U235、ideolo



题图：有顶天变（U235），作者：ST06

鬼族、天人、彼岸住民篇（中）

前言：对于我们这种战斗力连5都不到的平凡的人类来说，最难以企及的梦想是什么？“不老不死”，这恐怕是最被爱妄想的人类挂在心里的念想吧。当然，幻想乡里有一批人已经用自己的命运证明了永生是多么可怕的地狱，而当真要让自己变成不死的存在，实际上在幻想乡里也并不是什么稀奇的事儿。正因如此，有一些人们除了不死之外，往往还有着更高层次的欲望，那就是“无忧”。

不仅仅是不老不死，还要能够无忧无虑，远离尘世，超脱三界之外地活着，这种生活听起来无论是比永远亭的月之民，还是比那些魔法使们都美妙多了吧。真的有可以满足这样的愿望的人吗，有的。

有頂天變

~ Wonderful Heaven ~

仙人
通往无死无忧的危险道路

仙人听起来就是个很美好的词儿了（不然就不会有那么多修仙小说了……），但是仙人就可以达到无死无忧的目标吗？否，确切地说，"仙人"可以视为是从普通的人类，普通的尘世，通往无死无忧的世界的一座桥梁。这座桥梁非常漫长，很可能永远也走不到尽头，而且非常危险，随时会让你死无全尸，百年修行，一朝俱成画饼。事实上，真的选择仙人道路的人，怕也不会很多，一则因为其中的危险，二则因为单是选择仿佛永无止境的苦修之路，就需要相当的勇气了。仙人可以说是一个小型的秘密团体，他们隐居山中，终日修行。彼此之间保持着密切的联系，并且发现了有仙人潜质的人还会收为弟子。假设你是一个有仙人潜质的人，要想真正成为仙人的一员，首先当然是要从人类的时候开始就不断地累积自己的修行。方式有很多种，退治妖怪也可以算是一种意义上的修行。这样的修行到了一定的程度，就有了成为仙人的资格。

然而从人类转职成仙人之后，真正的修行苦难才刚刚开始。

首先是寿命问题。成为仙人自然会使自己的寿命成倍增长，乃至于上千年。但是，正如普通人的生命是靠食物维持的一样，仙人的生命是靠修行来维持的。一旦懈怠下来停止了修行，马上就会像吸血鬼晒到太阳一样化为飞灰。其次是敌人。仙人主要的敌人有两种，其一是妖怪们，仙人对于妖怪们来说，是满汉全席鱼翅燕窝级别的大补品。就像妖怪吃了唐僧肉就会长生不老一样，一旦妖怪吃了仙人，仙人的修为就会全部被妖怪吸走，妖怪的力量就会大幅度地增加。普通的野兽吃掉了仙人就会成为妖兽。正因为有这种巨大的诱惑，强力的妖怪一旦看到了仙人，就会不由分说地扑上去推倒吧。如果自己因为修行不足而被打败的话，那是一定会被吃掉的。另一种则看上去更为可怕，那就是每百年一次的，从地狱派来的刺客。因为仙人的长生对于地狱来说，是一种罪孽。因此地狱便会定期派出人手去取仙人的性命。只有战胜了，才能继续生存下去。随着寿命的增长，仙人自身的罪孽也越来越大，遭遇的刺客也会越来越强，一旦有一点修行上的懈怠，就会在刺客到来的时候输掉战斗，而被打入地狱。

仙人的日常生活是什么样子的？大概的来说，很朴素。一开始就只需要吃很少的东西，五百岁之后吃云霞就可以维生了。日出日落的时候，都要向着太阳的方向吟诵真言，就和老和尚念经一样吧。

以上种种，都是为了达到最终的无死无忧的境界，而需要经历的种种试炼。等到彻底从这些试炼中熬出了头，就会上升到新的境界了。不过，还有一个很有趣的注意事项。仙人，自然是仍然保留着心中的欲望的。恐怕如果没有对"无死无忧"的执着，也无法度过如此艰苦的修行。但是，如果一直都想着"我要无死无忧"是永远也得不到真正的无死无忧的生活的。要想无死无忧，必须不想无死无忧。

天人
以无欲为前提的存在

没错，仙人的最高理想，就是成为天人。这是一个真正没有任何烦恼，告别俗世，脱离轮回，过着你能想象到的最爽的生活的一群人。普通的人类最想过的是什么样的生活，他们过的就是什么样的生活。但是，如果脑子里面还有一丝一毫的"想过这种生活"的念头，都成不了天人。除非断绝一切欲望，无欲无求。唯有能看穿这层矛盾的人，才有资格成为天人。

具体说来，仙人或者习得不老不死的能力然后飞升天界，或者死后成佛上天，都可以成为天人。他们也可以降临到地面，比起仙人，天人相当安全，不会有妖怪会想去吃天人，因为天人的肉和蓬莱人一样，对妖怪来说都是剧毒。不过，与仙人为了累积功德而帮助人类退治妖怪不同，天人在降临到地上之后，多半只会做些意义不明的让人为难的事情。天人能够腾云驾雾，居住的地方在冥界的非常高的上空，名叫有顶天的地方。

降临到人世来的天人目击报告到现在为止还是不大见得到的。唯一十分活跃过的，却是一个在某种程度上徒有虚名的不良天人。

非想非非想天的少女
比那名居天子

按理说，天人本应是无欲无求无念无想，同普通人在精神层面的本质上就有所不同的存在。但是有这么一个天人，她和她的同伴们有



图:AKN（U235 一周年贺图）



图：黑华诞

很大的不同。她反而在很多地方更像人类。她出现在幻想乡的少女们面前，是因为自己制造的一次异变。那是幻想乡的夏天，具体的说来，应该是新的神明搬进幻想乡那一年的次年，夏季的时候，幻想乡发生了两种奇特的现象。第一种，是幻想乡的天气开始反常，阴天，雨天，雪天，甚至台风天，冰雹天，都同时出现在幻想乡中。在少女的调查中，她们渐渐发现，特殊的天气却只集中出现在一个人的周围。她们走到哪里，哪里就出现对应的特殊天气。另一种异变，则是奇怪的局部性地震，这种地震出现在博丽神社，可怜的灵梦就被这种地震把家震倒了。这些事情，自然都是她制造的异变的内容了。

话说在这片土地上，有着侍奉神明，专门负责镇压地震的神官，他们镇压地震的东西是插入地里的石头，名为要石。幻想乡这一带的地震，便是由天人大村守（掌管地震）派遣的名居一族来负责的。这一族的人在死后，因为其看管要石的功绩，而被破格提升为天人，来到了天界居住。一人得道，鸡犬升天，侍奉名居守的夫妻的小孩子也随着父母一起飞升，成了天人。原本叫做地子的她，变成天人之后也改名叫做天子。

但是，无论如何，这一族的人事实上并没有经历过仙人——天人的辛苦修行，自然而然也就没有天人应有的水准，无念无想的境界不说，实力也比不上一般的同类。她们自然而然地被其它的天人歧视了，"缺陷天人"这个称号就是其它天人加在他们头上的。而天子，目睹自己的一族被歧视的现状，自然是满心不平的，但是靠自己的力量想改变自己的家人在天界的地位，又是不可能的事情。烦闷之余，她便时时地窥视着下界的幻想乡。她发现热闹的幻想乡比起天人的生活来，反而对她更有吸引力。注意到幻想乡中的妖怪会以自己的力量制造异变来取乐，她来了兴趣，如果自己也制造异变的话，自己的存在就会被幻想乡得知了吧。说不定就可以就此融入她们了。于是她就制造了这样的异变，说到地震，自然是因为天子的力量所致，奇怪的天气呢？那是缘于她所有的一把剑——绯想之剑。这把剑的能力，叫做"确切掌握本质个性的能力"。

绯想之剑是能确实掌握对手的弱点只有天人可以使用的剑。这把剑会先把对手的本质转为雾气，转为每个人都看的到的型态，然后现出针对该本质的弱点的特质。绯想之剑显露出的本质的型态，就是天气。被绯想之剑所斩断的本质会化为绯红的雾气，进而改变天气。

靠着这样的能力，天子给幻想乡的少女们制造了让人很头疼的麻烦。她原本也不是经历过辛苦修炼的人，并没有作为天子的自觉，小姐的个性让她做起事情来更是不考虑别人的感受。幻想乡的少女们对这件事情自然非常生气，把天子狠狠地教训了一顿。当然，最后为了补偿灵梦的损失，天子负责监管者人员修好了灵梦的神社，也在神社中植上了要石，从此之后神社就不会再受到地震的困扰了吧。这就是那个不良天人加入幻想乡的经过。

相关的一点考据

非想非非想天

这个读起来又拗口又莫名其妙的句子，事实上还是佛教的用语。

非想非非想天，是佛教所说的 28 天之一，

也是三界中无色界的第四天，在三界中最高，其中没有欲望，没有物质。因其在三界最顶，故称为有顶天，实际上也正是天人所居住的地方。

所谓的无色界中的“无色”，乃指的是超越物质世界的束缚，所得到的一种自由的状态。这种状态还分为四等，也就是四天。第一种名为“空无边”，指的是厌弃物质世界，追求无边无际的境界的一种态度；第二种名为“识无边”，则是从单纯的厌弃物质世界，进境到修习内心心境，把自己的心和心识，作为那种“无边无际的境界”；第三种，叫做“无所有”，到了这种境界，已经不光否定外部物质世界，连内心的心识也一并否定了，修炼到此，已经是相当的一种地步了，从这里在往上，便是“非想非非想天”了。

“此天之定心。至极静妙，无如下地之粗想，故曰非想，尚非无细想，故曰非非想。”俱舍颂疏世间品三曰：“非想非非想天，谓此定体非前七地粗想，名为非想。若想全无便同痴闇，有细想故，名非非想。”大概的意思即为：在这一天里面，一切的粗想（也就是前面那三天所相关的想法）全部被忘却了，所以叫做“非想”。但是如果说要是真的什么都不想了，那就是sb了。实际上还有一些与粗想相对的细想。似想，又似不想，因此叫非非想。一开始不了解的时候，读起来很容易断句成“非想非 / 非想天”，实际上却应该是“非想 / 非非想 / 天”才对。

（毫无疑问，这等微妙的需要大彻大悟才能到达的境界，天子肯定是到达不了的，她能不能领悟都是个问题。“非想非非想天的少女”这样的称号加在了她身上，不清楚是不是神主的反讽了……）

到达了天人的这种境界，就算是免去了一切忧苦，从此就没有任何能威胁到自己的东西了吗？并不是的。有个名词，就算不明白的人也多半听说过，叫做——“天人五衰”。

天人五衰

虽然说在东方的设定中，天人是永生的一族。但是实际上在佛教里，六道皆有轮回时，天人亦是有寿命的，天人当福尽寿尽，寿命将尽之时，会表现出五种异像。分为大小两种。大五衰为：1、衣服垢秽。2、头上华萎。3、腋下流汗。4、身体臭秽。5、不乐本座。具体的来说，天人的衣服原本是自动清洁，永远不脏的，现在自己生污秽了；原本天人头上有宝冠珠翠，色彩光明，到了快死的时候，头上的冠华自动的失去光明；原本天人的身体不会变脏，和衣服一样自动清洁，现在腋下自动流出汗液；原本天人的身上带着香味，现在有了体臭；原本天人享受的是尘世所没有的极乐，到了将死的时候，却会觉得这一切都无聊了起来。当显现出这种大衰之相的时候，天人即将死亡。

一般来说，出现了大五衰的异象，这个天人多半就死定了，因为平日里，超越尘俗的日子过的习惯，难免心有懈怠，一旦大五衰一出，就意味着身体被尘世所染，心中再保持清明就很难了。从而只要起了嗔念，天人的生命便到了尽头。看似无尽的极乐忽然走到尽头，迎面而来的是尘世与死之苦难，从这个角度上来讲，天人的命运也有着悲剧的一面吧。当然，也有极高彻悟者能跳脱大五衰的厄运，比如帝释天，就在自己的大五衰来临之时，彻悟到救助之法，受胎到一个做陶人家的驴子的腹内，从而得救。

在大五衰之外，还有小五衰，相比之下没有大五衰那么严重，虽然仍然是福尽的死相，如果本人善根深厚，仍然有转机的可能性。这五种分别是：乐声不起。原本天人的乐器是自鸣的，此刻不响了；身光忽灭：原本天人身上放光，现在不亮了；浴水着身：原本天人的肌肤是不着水的，水上身自动滚落，现在却被水打湿，停住不干；着境不舍：原本天人无欲无求，自然也没有不舍之念，现在却产生了恋恋不舍的情愫；



图：ideolo

眼目数瞬：原本天人的眼睛能观大千世界，现在却眼目不明，其目数瞬。

说到这里，我们就会想起妖梦的SC其中一张“天上剑[天人五衰]”这一张SC砍下去就会斩出天人五衰的恐怖效果，如果天子被这一剑砍一下的话……远目……

地震之神

“比那名居”这个姓，中的“名居”实际上就是掌管地震的神明。在日本的传说中，地震是由于地底的一条大鲶鱼不安分，到处乱动造成的。在推古天皇七年四月，在今天的奈良县地区发生了可怕的大地震，天皇因此命令四方诸国要好好祭祀地震之神。这个“地震”的古语，实际上就是“名居”。因此名居之神也就是地震之神。名居这两个字并不是神明的名字，而是神明的职务。

地震之神自然是要镇压地震的，镇压地震的方法，自然是管住那条在地底下乱动的大鲶鱼。管住大鲶鱼的方法，就是插下前面提到的“要石”了。大鲶鱼的头部，传说在鹿岛神社的所在地，那里的要石由鹿岛大明神镇守着。据说在1855年10月，江户发生了大地震，死了将近1w人，于是认为阴历十月是神无月，正好鹿岛大明神去出云国开party去了，所以要石被大鲶鱼拱松了，才起了地震。顺带一提，在《东方绯想天》的续作《东方非想天则》中，出现的那条大鲶鱼，应该就是幻想乡中的比那名居一族掌管的要石镇压着的那一条了。

后记

天界和人界，事实上到底哪个更让人向往呢，七情六欲之所以为佛称苦，正因为俗人会沉溺其中不能自拔。究竟是沉溺于七情六欲，流连于俗世好些，还是看破一切，做个又享乐又不能有享乐之心的天人好些？俗人辛苦一生，死对其来说是一种解脱，天人享尽福缘却难免落得个悲惨的结局。真的是难以选择的事情了……

真的很想让妖梦用天人五衰剑砍一下试试看呢……

下一回，我们来介绍彼岸的住民们。▲



ideolo

生日：1987 年 1 月 16 日
种族：熊
兴趣：听歌，画图，看书，游戏，脑内
喜欢的食物：鱼类
擅长的事情：说废话，睡觉
喜欢的动物：猫，熊，兔
喜欢的东方人物：幽幽样
喜欢的游戏：怪物猎人、DX-BALL、数独、贪食蛇
每天的生活：上 NICO, 刷 PIXIV, 混 S1, 周末回老家澄空转转
主要活动区域：http://www.pixiv.net/member.php?id=61513
http://pixiv.cc/ideolo/

作品履历：

原创游戏『Other Side』制作协力；
原创游戏『紫罗兰』背景协力 /PLUS 立绘 [小雪]/logo 设计 / 小说插图；
YACA07 个人本『GrunWelt』制作；
CC3 月姬合同本『True Moon』作品收录；
『萌娘计划』合同本『Gal Project 03』作品收录；
第六回博丽神社例大祭『萃亭』[东方小町米袋] 制作参与；
『pixiv girls collection ~ ピクシブガールズコレクション 』作品收录；
『pixiv 年鑑 2009』日版及台版作品收录；
PIXIV 公式作品集东方 Project 集及 VOCALOID 本作品收录；
C76『姬桜皇月』东方卡牌游戏『東方数天録 ~ Seven Lunatic SPELL CARD ~』宣传海报及卡牌制作参与；
C76『NEKOWORKs』原创本『NEKO PARADISE』参与；
『右手定则』东方合同本『幽明灵乐祭』作品收录；
『隙间方程』东方合同本『谧雪攒樱』作品收录；
海猫鸣泣之时同人本 Lirs' Iris Vol.01『Little GoodBye』GUEST 图收录；
第七回博丽神社例大祭『虎之穴』东方 Project 画集『东方幻奏画报 贰』作品收录；
IllustStudio マニュアル本作品教程收录；
C77 东方合作本 (sayori&ideolo)『Eastern Side』制作；
PS: 其实我小学有篇诗歌登过报纸 (反白



首先从笔名开始吧?

A：初中的时候同学借给我一张 ZOE 的盗版光盘，火星人大战地球人 ww。看完之后泪流满面，而且很喜欢主角的机体，虽然驾驶舱的位置有点猥琐 (也是亮点 w)。那部机体叫 idolo，我记错成了 ideolo，就是现在的笔名了 w。

你的画一直感觉很少女……其实原先以为你是少女来着……

A：以前论坛上有人叫过我 id 姐姐 -_, -。有的年下也叫我"弟弟兄"之类……想知道原因么，因为——ideolo->id->idd-> 爱弟弟——> 弟弟。偶的名字根据不同的人有很多很多种读法，目前多数固定在"弟弟"了……因为他们偷懒！不记我的全名嗷！结果还因此被说很受，我最讨厌这个称呼了！劳资是熊，是攻才对啊！总之，这就是起名的不慎啊 (泪)。

那么，开始创作的动机是?

A：2005 年，那是一个夏天……借我看 ZOE 的初中基友逼我临摹 MO1 的封面，就是那张唯笑。临摹完我放上了草月论坛，没什么人看，于是我又扔上了澄空，很多人很热心的回帖。于是第二天我自己画了张原创的，然后就开始堕进 2 次元了嗷。而且也因此结实了很多志同道合的好朋友，他们也是我能一直在这条路走下去的原因吧。(大家都是好人！)

之前的美术基础是来自……?

A：以前一直在课外兴趣班学素描。一直跟那个老师跟到初中毕业。从小学开始就接触了素描，虽然那时候还只是随便涂鸦而已。

后来开始同人相关创作的契机是?

A：那时候在论坛看到了一个叫『OTHER SIDE』的同人游戏在招募，有个朋友被招进组里，所以我也进去想见习一下 (中略)，不知道什么原因就进了组。然后大一期末考完还剩一个星期在学校里，觉得无聊找事情做，看到别人在出 YACA 的本子，就花一个星期凑合了一本出来，然后暑假就跑去 YACA 卖了。最早参与的那个游戏作品只出了序章，续作一直没

有出，组里改做了『紫罗兰』，我则是参与了游戏小说插图的绘制，当然那时候的画风和现在有很大不同。其实开始被人关注，是因为我在 pixiv 上发了萃梦想风格的立绘。啊，那个时代应该是绯想天了，总之是“alphes 风”了。

那么后来在形成自己画风的过程中，比较重要的事件，或者印象比较深刻的学习对象？

A：大约是从“东方帽神录”那张开始吧。有人说很喜欢我画的这个风格，然后在画 PIXIV 绘娘的时候她说我画的这个风格的脸很萌，于是我就开始想要固定画这种脸……真是十分马叉的风格定型史。之后在《GP02》的约稿中我被安排了『奇诺之旅』的主题，就仿照了黑星红白的插图风格，这张图出乎我意料的受欢迎。这些算是比较特别的影响吧……而且确实，这样风格的图在 PIXIV 上第一次让我进了当日排名前十，帽神是第三，奇诺第四。

现在这种比较偏赛璐珞系的上色方法也是那时开始的么？感觉现在厚涂的到处都是……但是赛璐珞系的好少。

A：恩，而且我感觉挺好画，比较符合自己的绘画感觉。还有，那个给偶鼓励的人说我的平面风很好看，于是我整个人都平了 ww。

有画过很御姐或者熟女 feel 的造型么，看起来好像一直都是很萝莉的可爱的圆脸呢……

A：思考中……很好，果然没有。唔，下次试着挑战一下。最近一直在画东方，大家都是 17 岁少女 w。





你是怎样开始接触到东方的呢？

A：初中那个基友（又是他）在我大学的时候塞给我 346 册的渔场翻译版东方同人，没事做的时候就看完了，然后就就堕入了。原作游戏很喜欢，但是至今通了的只有永夜抄呢。

东方里最喜欢的角色？

A：幽幽子，虽然画得最多的不是她，因为总觉得无法画出自己心里想的她的样子。很想画出她优雅内敛腹黑天然的感觉呢……UU 大人 55

画风很适合 Galgame 吧。

A：正统 GAL 的话我这风格有些无理吧 w 不过最近有见到风格很特别的 GAL，想想也许我这样的风格也能行呢（猎奇血腥 GAL）。

其实我暗地里很喜欢画怪物之类的——我爱看奥特曼！特别是怪兽都很帅气。金 子一马也是很喜欢的画师，虽然我现在的风格和他风马牛不相及 ww。

话说有画过工口么……

A：青春期的时候有躲在房间里画（ry），正式的 HCG 就没画过了，都是些类工口擦边图。人体是一个难关呢 [远望]。

和 sayori 的合作是因为什么契机？

A：因为是姐姐 w。其实是某天心血来潮向她提出合作，于是就合作了，没有什么曲折又离奇的情节 ww……说到风格接近的问题，因为我有偷学她的风格 w，不过上色很难学，她的上色感觉很细腻，我则比较适合毕加索风 ww。而且风格一样的话不就没意思了么 w，所以有注意在学习风格的基础上拓展出自己独特的风格。（况且不是有人说我画那样的脸很萌么 www）

那么，简单介绍下这次在 C77 的活动和最近在做的东西？

A：C77 我会和 sayori 姐一起出合体东方本，祖国也有卖中文版哦，大家要来买哦～这次 C77 是在 sayori 姐的墙壁摊，总有一天我也要自己站上墙壁摊位嗷。最近在准备下一个本子，预计在明年的例大祭出。

来点生活话题，如今是在日本留学中？

A：准确来说是就学，因为是读语言学校。平常会接到一些绘画方面的约稿，之前大多是同人的，商业约稿最近也多了起来。

将来在日本有什么计划和打算？

A：语言学校毕业了想直接找工作，方向大约就是游戏公司吧，这条路是目前最想走的了，为了能一直画下去。不过猎奇工口 GAME 什么的……除非我有自己公司了才会出这样的了 w 另外（正坐），我有一个梦想，那就是全世界的衣服都洗得白白净净，全世界的人都能幸福（摘自《假面骑士 555》）……不加那个括号说起来不好意思（捂脸）。其实好的画的确会给看的人带来幸福的感觉吧，希望自己的画能让人稍微感到点幸福。那么大家拜拜啪，要幸福啊～▲

IDEOLO NEKO WORKS





iroha + ゆうゆ + オワタP + 流星P
《二次元狂热》独家专访
四位 VOCALOID 名 P

■策划、采编 / 灰 特别感谢 / 零花 ■文章配图提供 / iroha、ゆうゆ、オワタP ■题图提供 / Archlich

在 VOCALOID 和他们的歌声跨越国境，传达到世界 V 家 fans 心中时，在他们背后、为 VOCALOID 的诸位创作了大量经典名曲的 VOCALOID P 也值得我们关注！这次《二次元狂热》便有幸请到四位人气 VOCALOID P 作为本期的嘉宾，为大家带来名作诞生背后的趣闻，而这也是他们首次接受中国媒体的采访。

在此特别感谢绘师零花在此次访谈中给予的大力支持，正是因为零花的牵线搭桥才能有此次访谈的顺利进行，国内的 V 家 fans 可不要错过这次难得的机会哦！

iroha(sasaki)
mylist/3001349

在 Miku 浪潮到来初期时以『moon』一曲为人所知的名 P。在『彩花』一曲后的十个月，在 2008 年年底公开的超人气作品『炉心溶解』中担当作曲，中毒性极高的曲调在无数听众心中刻下深深烙印。虽然至今的投稿作并不多，依然当之无愧地拥有着极高的人气。

2DM：请问在您创作的所有曲子里，最为满意的是哪一首？

iroha：在 VOCALOID 的曲目中，最中意的还是处女作『moon』。当时我对 VOCALOID 还一无所知，因此在做的时候真是吃了不少苦头，自然也更加难忘。其他的理由还有很多，那些就以后再详述吧（笑）。

2DM：请问您最喜欢的 VOCALOID 角色是哪一位？

iroha：Miku 我爱你啊 Miku。最近都是让 Rin 来唱歌真是不好意思啊 Miku。

2DM：在创作『炉心溶解』时，寄予了怎样的感情？

iroha：这个问题虽然已经有很多人问过我了，不过作为作曲者，制作时并没有刻意加入诸如"（这首歌）应该这样！"的作品印象和感情。只是看着歌词，把自己所感受到的如实反映在音符上而已。并不是我不擅长对歌曲寄予感情，而是选择了对自己而言最为舒服的方法。

2DM：当之无愧是中毒名曲的『炉心溶解』在引起了相当大的轰动之后，也出现了诸多的衍生。面对如此惊人的衍生数量，iroha さん又是怎么看待的？『炉心』如此巨大的存在感是不是也对您造成了一定的困扰？

iroha：现在倒是已经有些习惯了，当初那才叫震惊呢。很多人对这首歌展现出的诸多超乎我预想的构思与延伸，真是让我既惊又喜。虽然也有过很多困扰（笑），不过还是觉得值得开心的事情更多。


saika（iroha）

2DM：iroha さん参加的 CD『の、バラード祭り。』和『の、アッパー祭り』中，ballad 曲『noctiluca』得到了很好的反响。『moon』等曲也是如此，在制作这种有些哀伤的 ballad 曲时又有怎样的心境呢？

iroha：企划曲方面，因为有委托方的指定，这样的情况自然另当别论；不过在日常生活中，只要我有了"想做音乐"的想法，则多半会将当时的心境直接谱写成曲调吧。制作『moon』时，现实生活中发生了一点悲伤的事情……为了自我治愈，而将自己的感情投注于音乐之中，



moon（iroha）



从而成就了那首歌吧。当然歌词的影响也占了很大的一部分。

2DM：大家都在期盼着您的新曲呢。在这里有什么可以透露的吗？

iroha：基本创作这边都比较悠闲，估计不会有太多的参加和露脸的机会，不过今后也打算不再局限于VOCALOID、真人vocal、纯音乐等方面，陆陆续续地做下去。岁末年初时也会参加一些作品，欢迎大家关注网站上公开的相关情报。在VOCALOID方面，至今还没有做过一张完整的Album，觉得差不多要做一张了，不过预定方面还是空白（笑）。从初期开始就制作VOCALOID曲，结果到了现在都还没有出过album，也算蛮罕见了吧。太MY PACE了结果没注意到这一点呢（笑）。

2DM：在中国也拥有诸多VOCALOID的fans，请对他们说一点话。

iroha：大家好，我是iroha（sasaki）。超越了国家界线，日渐活跃的VOCALOID真是让我惊讶不已。我想正是因为有各位听众们的存在和支持，身为一名作曲者，我感到真的很开心。今后也会有诸多作者创作出更多全新的音乐吧。我也希望能够贡献自己的一己之力，今后也请大家多多支持。



carol_LICmix（iroha）

ゆうゆ

mylist/3321893

『桜の季節』、『白の季節』等名曲的作者。所制作的曲目中除了或感伤或可爱的曲目，也有诸如『極楽鳥 -bird of paradise-』、『天樂』等情感激烈的Rin摇滚曲。当然，无论何种风格都具有相当高的素质，也因此获得大人气。

2DM：请问在您创作的所有曲子里，最为满意的是哪一首？

ゆうゆ：『樱之季节』是最能够体现出我性格的一部作品，所以最为喜欢。动画的再生数也很高，也得到了很多听众的捧场，同时这首曲子也同样成为了与许多人相遇的契机，有着很多美好的回忆在其中。单就音乐本身上而言，笛子和吉他等我所喜欢的乐器也得到了充分的利用，非常幸福呢w

2DM：请问您最喜欢的VOCALOID角色是哪一位？

ゆうゆ：外形上最喜欢的是GUMI吧，配色很可爱。另外也很喜欢她头发翘翘的感觉。不过整体而言还是最喜欢Miku吧，由fans们创造的诸多曲目和图画所构筑起来的角色性，赋予了她与众不同的魅力。今后我也会让她演唱很多歌曲的。

2DM：冬天又来临了，静静聆听『白色季节』也会感受到一丝淡淡的悲伤呢。当时创作这首歌时又有着怎样的心境呢？

ゆうゆ：当时日本正好迎来冬天伊始，天气转冷的时节。天气冷起来时总会有一些感伤的情绪，而在这种时候又像乘胜追击一般下起了雪。在第二天的早晨，我独自一人站在纯白而冷清的街道上木然地思考着……在那里所看到的灰色景色令人印象深刻，让人渴望得到他人的温暖，而我就是为了想把那时的心情转换成具体的形式，才写出了这首歌曲。

2DM：『极乐鸟 -bird of paradise-』、『天乐』等曲目都是富含着激烈感情的曲目。通过这样的歌曲想要传达的感情又是什么？

ゆうゆ：这两首歌有着同样的主题，其中包含了"既然想要成就什么、想要达成什么，那就不应该有停步歇息的空闲。超越不安与恐怖，尽情描绘你所持有的色彩吧"这样的意思。在含有希望传达给他人的信息的同时，也是为了确认自己"不忘记那种心情，继续努力下去"的意志，因此才会创造出这一曲。

2DM：每次创作出的曲目都风格迥异的ゆうゆさん，最喜欢的曲风是什么？

ゆうゆ：只选一个的话有点困难呢w。我倒是没有什么特别执著的曲风，无论写歌还是听歌，都喜欢漂亮的旋律和歌词。也有被绝妙的曲目撼动心灵、感动到落泪的时候，真的很能体会"音乐乃魔法"一言的真意。

2DM：大家都在期盼着您的新曲呢。在这里有什么可以透露的吗？

ゆうゆ：虽然不太能确定大概会在什么时候，不过想要继『极乐鸟』和『天乐』之后继续制作由Rin演唱的富有气势的摇滚曲。如果在哪里遇到ゆうゆ家的Rin的话还请和她友好相处。

2DM：在中国也拥有诸多VOCALOID的fans，请对他们说一点话。

ゆうゆ：尽管国籍不同，文化和语言也有所不同，但只要一想到大家喜欢VOCALOID的心情是相同的，就会感觉心里暖暖的呢。今后也为了将VOCALOID更加发扬光大而一同燃烧吧！



3rd VOCALOID album『ビビッドカラー・ビューティフルカンバス』，C77首发（ゆうゆ）

1st VOCALOID album『虹色の花』,C74 首发(ゆうゆ)



2nd VOCALOID album『逆方向の街』, C75 首发(ゆうゆ)

オワタ P(ガルナ)

mylist/3236873

作品中『トルコ行進曲』系列、『ツマンネ』系列、『ベンゼン』系列广为人知，在捏他曲方面有着相当高评价的一位 P。曲调的旋律上也广受好评，中毒性上非常异常。近期作品中『パラジクロロベンゼン』也因高洗脑度而带来了大轰动。

2DM：请问在您创作的所有曲子里，最为满意的是哪一首？

オワタ P：『超ツマンネ』(超无聊)。开头的小段个人非常中意。自认为再也写不出比这更为单纯的小段了。

2DM：请问您最喜欢的 VOCALOID 角色是哪一位？

オワタ P：弱音 Haku。不知道为什么，越为她写歌就会越喜欢她。

2DM：『トルコ行進曲－オワタ＼(^o^)／』系列博得了许多人的共感。请问オワタ P さん有过类似的经历吗？

オワタ P：非常遗憾，这首歌的歌词并非我的真实体验。但我把能想到的捏他都尽可能地放进去了。

2DM：您觉得自己的音乐中存在着怎样的魅力呢？

オワタ P：经常有人说我的音乐中钢琴很具有特征性。捏他曲方面，我想人们大多数还是会在歌词上产生共鸣，所以非常感谢大家也能对衬托歌词的音乐给予倾听。

2DM：『パラジクロロベンゼン』不愧为破坏系洗脑曲，很多人都被这首歌的魅力所折服呢。对于这样的现象，您有怎样的感想呢？

オワタ P：在作曲时我经常会坐在钢琴前瞎弹，觉得这个小段不错时就会以此为基础燃烧出制作整首歌的斗志，这曲中的小段也是单纯地跃入脑中，被我采用。没想到会有这么多人聆听这部作品，很让我感到惊喜。

2DM：关于『パラジクロロベンゼン』主题的解释人们各不相同。在オワタ P さん心中的这首歌的歌词深意在哪里？之后还打算制作第四曲吗？

オワタ P：这首歌的歌词是源于自己生活中所遇到的非常悲伤的事情，被我冲动地任凭愤怒而写下来的。在这里就不详述了。至于第四曲，因为第三曲的反响很大，说不定会制作这首的 answer song。

2DM：在中国也拥有诸多 VOCALOID 的 fans，请对他们说一点话。

オワタ P：非常感谢大家一直以来的支持。我今后将不再局限于捏他曲，而制作出更多更丰富曲风的曲目，还请多多关照。

VOCALOID album『ツマンネ＼(^o^)／』, ポーマス(VOC@LOiD M@STER)6 首发(オワタ P)



2nd VOCALOID album『ベンゼン＼(^o^)／』,C76首发(オワタP)

流星 P(みなと)

mylist/4348647

在 Luka 发售时投稿的『RIP=RELEASE』以神调教技术令人瞠目结舌，之后的『magnet』更是获得轰动性的大人气。两首先后取得百万再生，使得流星 P 成为第三位拥有复数的百万再生曲的 VOCALOID P。此外作为翻唱歌手トウライ也拥有发紫的人气。

2DM：请问在您创作的所有曲子里，最为满意的是哪一首？

流星 P：问到"最满意"会有点叫人犹豫，不过最为倾入心力也得到满意结果的还是『magnet』。以往想到旋律时基本上花两三天就可以完成了，这首却花了一周时间的反复斟酌。

2DM：请问您最喜欢的 VOCALOID 角色是哪一位？

流星 P：从声音上来说是"巡音 Luka"，使用上的顺手度而言则是"初音 Miku"。Luka 有些大人感的声音能适合各种曲目，帮了我不少忙。

2DM：作为第三位 Double Million 的获得者，您在音乐创作上有什么心得体会吗？

流星 P：能有那么多人听我的音乐真的感到非常光荣，『RIP=RELEASE』、『magnet』先后突破 100 万再生也给了我很大的压力。现在还没有想到下一曲的方向，不过我打算不去考虑之后的反响，而是顺其自然地轻松制作下一曲。

2DM：今年投稿的『magnet』一曲带来了极为巨大的反响。面对"流星 P 的误算"这一类的 tag，和丰富多彩的衍生，您有什么感想？之前有想到会发展成这样吗？

流星 P：关联动画方面能采用我的曲子真的很开心。不过内容上……男 × 男的 magnet 能如此流行真是完全超乎我的预料(笑)。只要不超过上限，关联动画方面能如此热闹我觉得是非常棒的一件事。

2DM：从命名曲『流星』、成名曲『Soar』，到名作『SPICE!』、『RIP=RELEASE』，感觉这些名曲的氛围有着较大的差异。您是比较喜欢 Anisong 系还是在某种意义上很 Sexy 的风格？

流星 P：听音乐时我不太在意曲风上的问题，而面对自己创作的音乐我也没有好恶之分。Anisong 的曲子(比如『Soar』『SET FREE』等)也是我很喜欢的曲调；『magnet』、『SPICE!』这样的有些 Sexy 的音乐创作起来也很有乐趣。

2DM：在演唱上也非常出色的流星 P さん，之后想更加偏重创作还是演唱方面的活动？新作方面有什么可以透露的吗？

流星 P：我个人而言演唱方面只是因为兴趣和喜欢，作曲方面更为本职一些，所以打算将重心更加偏向作曲，兴起时也会去唱歌这样。新作方面啊……老实说完全不知道要到什么时候。没准一下来了灵感就会突然上传也说不定(笑)。

2DM：在中国也拥有诸多 VOCALOID 的 fans，请对他们说一点话。

流星 P：跨越海洋聆听 VOCALOID 曲的各位、真的很感谢。我今后也会努力创作出能让大家喜爱的歌曲，还请多多关照！▲



琦玉双生记

植田亮的幻想世界与こもりけい的御姐王道

文 / 完蛋了的国王

琦玉县曾是日本美少女游戏的重镇，琦玉县也诞生过不少著名漫画家，不夸张地说这里的土地很适合孕育 ACG 人才。作为日本最具有平民生活气息的地方之一，同属大首都圈内的“一都三县”，琦玉县既不像神奈川县那般阳光明媚、生活富庶，也不像千叶县那般交通繁忙，重工林立，当然更不会有东京的污染和拥挤。这是一个人口不多，没有大型城市，缺乏支柱产业，鲜有风景名胜，甚至连历史名人也没几个的普通小县。但琦玉县又背靠东京都，驱车前往都心繁华地带只需三四小时，可以说从静谧安逸的乡野生活到一应俱全的世界级大都会只有一步之遥。

动漫爱好者们想必对琦玉县也不会陌生，两位琦玉县知名的漫画家臼井仪人和美水かがみ都创作过家喻户晓的作品。『蜡笔小新』之父臼井仪人身故前长期居住在琦玉县春日部市，由此这里也成为小新一家生活的场所。巧合的是美水かがみ的『幸运星』也把舞台放在了春日部市。于是琦玉县几乎就成了“小城故事”的代名词。不可否认，生活在这里的人能够远离都市的喧嚣，享受一份难得的安逸，松弛的心境往往能造就出一种低调随和的庶民气质。本文介绍的两位画师恰好都是琦玉县生人，在他们庶民般平凡个性的背后，呈现出的却是两种截然不同的画风，一个是幻想达人，一个则是美艳高手。

植田亮・并不出彩的开端

植田亮是时下日本画师圈治愈系幻想画风的代表人物。他的用色绚丽，构图华美，喜爱在画面中加入大量类似萤火的光团，完美地营造出画面的童话氛围。同属70后一辈的植田亮出道经历走的也是常规路线，1999年在专门学校毕业不久后，没有加入任何一家公司，而是选择了自由画师身份，开始为美少女杂志画一些零星彩图。

为很多新人画师创造出道条件的『电击G’s』就成了植田亮最初的舞台，在1999年到2002年的一段时间内，植田亮从每期1P的新人推介单元，逐步站稳脚跟，增加工作量，很快在00年得到了为『电击G’s』的新作『HAPPY★LESSON』绘制插画的工作，版面“猛增”至4P，专栏性质的连载也不用再担心有上顿没下顿的烦恼。

『HAPPY★LESSON』后来被国内翻译作『欢乐课程』，一部早年典型的后宫剧。作品大致讲的是有房无贷、父母双亡的男主角与5位性格迥异，各具风韵的美人女教师同居，她们充当着男主角“老师妈妈”的微妙角色，最终的结局是与美女中的一位结婚，当上人生的赢家。剧中出现的女性名字都以数字开头，生日也是“1月1日、2月2日……”的模式以此类推。『HAPPY★LESSON』最初是由杂志发起，读者参与投稿和评选、并有权左右剧情发展的一个“读者参与企划”，角色的许多有趣设定其实就反映出读者们的偏好。

『电击G’s』方面从1993年发起首个读者参与企划『女神天国』开始，到『HAPPY★LESSON』已经是第8作了，在此之前『电击G’s』上经历了一小段空白期，正是优秀新人新作匮乏之时。与它同期发表的还有两部读者参与企划，一部是七濑葵作画的『Seraphim Call』，一部是天广直人家喻户晓的『妹妹公主』。其实当时两人虽已摸爬滚打了几年，但还远不及现在这么大红大紫，眼下大家口中的老师，当年也只是刚刚踏上正轨的新人。回顾『电击G’s』读者参与企划的历史，受邀的画师大多都是新人和准新人，可见这个企划主要的目的之一就是发掘有潜力的新画师和新作家，从中确实也走出过诸如公野英子、花田十辉这样的知名剧作家，以及多位人气画师。但更多的可能还是没能闯出大名堂，而最终湮没在芸芸众生中的庸才。

不过，植田亮其实也算不上这当中的成功人士，『电击G’s』一般会根据读者参与企划的人气反馈来决定作品是否会跨平台化，有的人气作品被顺利改编为游戏、动画、广播剧等多种版本，有的则只连载短短一年就草草收场。『HAPPY★LESSON』是幸运的，不仅连载超过三年，还先后被制作成游戏、漫画、TV动画和OVA，一时间成为后宫剧争相模仿的范例。然而身为最初的小说版插画师的植田亮，却没有因为『HAPPY★LESSON』的走红而一下子蜚声业内，相反大家唯独只记得作品的人设和作画是**ささきむつみ**，而植田亮是何许人当时并没有多少人知晓。**ささきむつみ**因为『Memories Off』、『双恋』、『CHAOS;HEAD』等一系列大作而广为人知，植田亮却一直秉持低调的处事作风，也难怪他的出道作几乎落到被人遗忘的地步。

琦玉县虽然地方不大，想当年也是Galgame的重镇，还曾经拉起过以CIRCUS为首的“**埼玉連合**”。植田亮没有近水楼台，在Galgame业界的第一份工作跑去了位于东京新宿区的老牌美少女游戏公司F&C，作品是F&C的名作『Canvas』系列的首部『Canvas～茶色的旋律』。说是出道作，其实是有点勉强的。这之前『Canvas』的主力画师阵容早已尘埃落定，当时考虑到即将移植DC平台，必须追加一些新要素，于是请来植田亮绘制了一个新角色，仅此而已。

『Canvas』先后发行过的版本比较杂乱，从2000年11月最初的工口PC版开始，然后翌年4月全年龄化移植到了DC平台，增加的内容也就是植田亮作画的美**咲**彩这个角色。同年11月又再度工口逆移植回PC平台，载体升级为DVD，2003年4月DC版被原封不动搬到了PS2平台上，到2008年7月最新DVD-PG版发售，又增加了少量的啪啪啪镜头。明眼人一看便知，其实无非是在作画和CG上动了些小手脚，游戏的剧情并没有实质性的变化。

重人设轻脚本是F&C一直以来饱受玩家争议的一大特点。F&C十多年来开发了大量美少女游戏，知名作品颇多，但其中以剧情见长的屈指可数，游戏类型单一，系列作品的模式化现象也比较严重。当然各作的优点也很鲜明，



精美的人设和一丝不苟的作画往往能吸引大量“以貌取人”的玩家们的瞩目。『Canvas』原意为画布，剧情讲述的也是抚子学园里一群美术特招生之间的恋爱故事，单就注重作画这点来说，实在是无可厚非。游戏的两大主力原画“☆画野朗”和鱼都是当时 F&C 极为仰仗的画师，植田亮扮演的是锦上添花的角色，☆画野朗和鱼各分担三个角色，同样作为陪衬的ぽん酢则领到了一个。☆画野朗是当年 F&C 绝对的台柱，由他担任原画的『水月』是 F&C 的镇社之宝之一。鱼也是与 F&C 合作了近 10 年的老画手，2000 年凭借『Canvas』一作作为原画家出道以后，就一直没有离开这个系列的原画阵容，可以说在玩家群体中拥有不可动摇的人气。植田亮作为一个后辈不受重视也在情理之中，毕竟进入 21 世纪以后美少女游戏界不再是风起云涌，才人辈出的乱世，而逐渐向排资论辈的传统行业价值观靠拢。

可能有人会说在『茶色的旋律』这作里最喜爱的妹子就是 DC 版追加的性格活泼开朗的美咲彩，小彩的高人气倒是不可否认，但『茶色的旋律』跟续作『茜色的调色板』相比受欢迎程度显然不在一个档次，被视作整个『Canvas』系列代表性角色的凤仙爱丽丝是出自七尾奈留的笔下，七尾奈留的高调相信不用笔者介绍，wiki、百度上有一堆她的生平逸闻。出道时间跟植田亮差不多，却早已跻身大师行列，两人在事业上境遇的差别，与其说是画力的高低，倒不如说是处事态度上的不同——出身冲绳的七尾奈留身上那种叛逆和洒脱是低调的植田亮所不具备的，随时炒老板鱿鱼，跳槽跨界如家常便饭，马甲换了一茬又一茬，这种事情估计植田亮想都没想过。纵观后者 10 年的职业生涯，从来没有什么震天撼地的代表大作，几乎很少因为商业宣传抛头露面，某种意义上更醉心于同人活动，沉醉于自己创造的幻想天地。这大概就是琦玉人的庶民气质使然吧。

植田亮作为游戏原画家在 F&C 出道，F&C 却没有能留下植田亮。因为这家老牌公司好折腾是出了名的，尽管游戏销量一味地仰仗画师们的人气，公司繁复的结构变动却实在无法让一个人留得长久。鹭见努、甘露树、中村毅、みつみ美里这四大天王当年集体跳槽 Leaf；台柱☆画野朗带走了 FC01 工作室的大部分骨干，自立门户创建 CUFFS；老牌画师桥本タカシ在 F&C 出道，成长，名利双收，但最终也免不了远走他社的命运。植田亮这个只为 F&C 画过一个角色的新人想要留下来有所发展显然天时、地利、人和三者都配合不上。不过当年 F&C 三巨头之一的金杉肇是个识才之人，他和他的 The Lotus 给了植田亮一次真正能站上前台的机会。



植田亮・攀上巅峰

The Lotus 这个厂牌在 Galgame 圈内没有多少名气可言，除了曾与 F&C 有过一些牵连以外，创立过程并没有太深的业界背景，从 2004 年正式成立，到 2008 年被并入 DIVA 为止，前后四年间只制作过一款游戏，那就是『空色的风琴』，而它的原画之一就是植田亮。

以现在的眼光而言，『空色的风琴』的原画算不上十分的成功。游戏由植田亮和水濑凛两人分担原画，七位女性角色三四开，植田亮占主导地位。两人当时都还没有磨练出最成熟的画风，基本上还停留在大眼睛尖下巴的上世纪的旧美少女模式，模仿前人的痕迹很重。

尽管两人的画风在某些地方有相似之处，还不至于南辕北辙，但由于性别和性格的差异，植田亮和水濑凛对待细节处理的问题有着各自不同的见解：植田亮爱好绚烂的色彩，注重每一处细节的真实体现，构图复杂，技巧华丽；水濑凛则更多体现女性对于角色内在情感的关注，对人物表情神态的刻画要重于色彩的使用和细节的呈现。于是『空色的风琴』的 CG 就最终展现出两种泾渭分明的视觉体验，在两人的作品之间切换就很容易能感受到亮丽与温和，华美与质朴的显著差异。

两种画风的融合固然丰富了游戏的多样性，可游戏原画的平衡感也因此被打破，华丽的一边总是更容易在视觉上压倒质朴的一边，所以与植田亮搭配是一件很令人伤脑筋的事情。日后，凡是邀请植田亮执笔原画的制作人都敏锐的意识到了这一点，往后就开始了植田亮一个人的大包大揽，不再与其他画师合作。另一方面，水濑凛不张扬的画风倒是一个很不错的陪衬，之后在『快餐店之恋』系列里也多次看到她的身影。

其实当时植田亮的画风还有一个瑕疵，那就是头身比例不协调，脸太大造成双眼之间的距离过宽。这使得他早期笔下的美少女显得不





怎么标致。反观水濑凛却是标准的“桥本流”电眼美女，适合于任何游戏类型的大众情人和“万金油”。

『空色的风琴』在作画方面的一些小问题并不影响作品整体上博得玩家的好评，脚本里着重体现的幻想元素，配合起悠扬而古老的风琴演奏，给人以一种足以渗透入皮肤，直达心灵的空灵感。游戏原画虽有不平衡之处，本质上也算不上过失，总体还是很好地衬托了游戏的氛围。游戏发售后很快拥有了第一批拥趸，很多人开始认识并关注植田亮的画风，这对他而言是一笔财富。

很可惜的是在 05 年『空色的风琴』移植 PS2 之后，The Lotus 就没有再提出新的企划，直到 08 年金杉肇离开 F&C，同时也结束了 The Lotus 的独立运作。植田亮与 F&C 的旅程告一段落，一段新的旅途很快展开。

就在『空色的风琴』发售同年，植田亮接到 etude 社的邀请为新作『巫女舞 ~ 唯一的心愿 ~』担当人设和原画。etude 是一个奇怪的厂牌，其母公司**クオリティコンフィデンス**株式会社成立于 2001 年（甚至更早），『巫女舞』却是该社不折不扣的处女作，从筹备到立项用了超过三年，这在产品线就是生命的美少女游戏界堪称奇观。当然从该社日后的表现来看，也可以理解为这是一种厚积薄发，也就是说在没有找到合适的人才之前宁可蛰伏三年也不胡乱做几款游戏砸自己的招牌（前提是有招牌可砸）。04 年 etude 需要的人才终于找齐了，一个是画师植田亮，一个是小说家健速。

健速这个名字大概现在玩 Galgame 的很少

有人不知道，不过上溯到本世纪初，健速也只是在同人游戏圈小有名气，真正的 RP 大爆发要等到 07 年由他和丸谷秀人共同执笔的『**遥かに仰ぎ、麗しの**』在“2007 年度美少女游戏大赏”里拿到了包括大奖和最佳脚本奖在内的五个奖项，一时间成为业界最热门脚本家。健速早在 01 年就在自己网站上发表过一篇『醉梦月』被型月社的『歌夜十月』采纳，以此为资本踏入美少女游戏界。大约同时期植田亮也开始为其它同人社团的游戏做人设。两人在同人活动方面其实很有共同语言，再加上一开始都为 F&C 工作过，两人的私交逐渐热络起来。

此时植田亮已经基本解决了画技上的小瑕疵，通过圆润脸颊和下巴，适当减小鼻子和嘴巴的大小，使整个脸部五官比例更协调，重点更突出，眼睛间距过大的问题得到有效缓解。人物身材稍显萝莉风，对于部分玩家来说正中下怀，最重要的是植田亮清新亮丽的画风正是 etude 所需要的，与健速细腻的文风能形成很好的互动。

『巫女舞』故事讲述主人公时隔 10 年后回到出生的小村庄，在得知通向村庄的唯一铁路很快要被废线，想在此之前再看一眼生养自己的故乡。在回乡途中偶遇了青梅竹马的少女夏希，并住进了夏希修行的神社，与一群巫女们一同度过了一段时光。

游戏乍看之下是白烂的“回乡寻欢的自走炮”与年轻巫女们的欢乐生活的轻松题材，但不要小看了健速这个王道派，他不喜欢插科打诨，大搞杀必死，反而擅长缜密的心理描写和浓厚的人情味铺垫。游戏原本的氛围虽然波澜不惊，但随着人物前世今生的一系列牵绊的引入，加上铁路废线原因的最终揭开，还是给玩家们带去了不少震撼。游戏要传达给玩家的想法按照健速的话来说就是“什么是应该继承的东西，什么是应该放弃的东西……以及深刻在灵魂里的，那个约定的地方……”。这种略带悲情色彩的脚本风格，正需要植田亮治愈画风的抚慰，再加上 I've 倾力打造的音乐，使该作连同后来移植的 PS2 版都获得了很不错的评价，植田亮和健速二人迅速从二线水准大踏步向一线大师级挺进。

可让人大感意外的是，etude 没有因为『巫女舞』而崛起，反而一步步走到了关门大吉的地步。低产和不善于市场运作是导致 etude 于 06 年终止活动的主要原因，但由于『巫女舞』本身的成功，etude 的市场关注度和玩家群并没有丢光。所以 07 年 etude 能够再度启动，制作发售了新作『**そして明日の世界より——**』。

『**そして明日の世界より——**』继承了前作『巫女舞』的全套主力阵容，健速 × 植田亮 × I've 的王牌组合在游戏发售前就赚足了眼球。健速继续着自己的王道路线，『**そして明日の世界より——**』也有着类似于前作的作秀意味很重的初期设定——一个远离大陆的小岛，岛上生活如世外桃源一般。可某日噩耗突然传来，一颗外太空小行星正奔向地球，世界将在三个月内终结！想必 99% 的玩家都会为之虎躯一震，开什么玩笑？恋爱游戏竟扯上世界末日！但行将抓狂的玩家最终还是被健速的文字所征服，人情味依旧是健速永恒的主题，正因为是与世隔绝的小岛，面临世界末日时人们不会像都市人一般陷于疯狂，他们依旧认真、有条不紊地度过平凡而充实的每一天，如往常一样谈天说地，吃饭玩耍，与心爱的人一起默默厮守，迎接末日的来临。游戏着重表现的不是末世的凄凉，而是世界之所以被称作世界，是由于有人



的存在、生活、发展、消亡这一生生不息的过程，才使这个星球变得美好而真实。就像游戏标题所传达的“我们就生活在此时此刻，一起憧憬明天的世界”。

为了配合健速的故事大纲，植田亮可谓煞费苦心，该作他一人包揽原画、人设和背景作画，用超常的笔力完成了一部高质量的作品。作为末世题材的作品却反而没有一点末世的痕迹，游戏作画纯爱气质浓厚，大量的生活化场景用以体现主角们决心不受俗世所扰，极力维护众人所珍视的日常，同时也间或加入一些以深邃天空作为背景的诗意画面，借此表达人物内心深处的一丝隐忧。

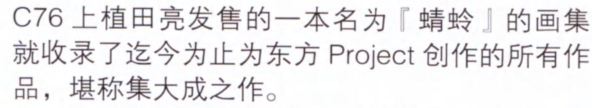
距离前作『巫女舞』已有三年，其间植田亮的画技更趋炉火纯青，『**そして明日の世界より——**』中的画风有了不小的变化，女性角色的脸型更饱满，植田亮通过加强脸颊红晕的描绘，彻底解决了脸庞过大使得脸部留白过多的问题，这招激活了面部丰富的表情呈现，使女性角色妩媚度直线上升。顺便也告别了萝莉体型，而是根据角色的年龄来设定适当的丰满度。当然，游戏的工口度也相应提高了好几个档次，尺度超过了大部分纯爱类作品，某种程度上可以说十分爽快，让人对平素主攻幻想题材全年龄插画的植田亮刮目相看。

当然『**そして明日の世界より——**』也不是说尽善尽美，各条女主角攻略路线都不尽完美，全然没有早先健速在『**遥かに仰ぎ、麗しの**』中所展现出的荡气回肠，各种设定上的小瑕疵也层出不穷，所幸这不影响游戏在玩家心目中的地位，作为植田亮 Galgame 的巅峰之作，这点是毋庸置疑的。

植田亮·爱丽丝与幻想世界

画风上的大踏步前进，得益于植田亮在插画方面的不断尝试。自『巫女舞』之后的三年Galgame空白期内，植田亮并没有因为客观原因而懈怠，他很快在小说插画界打开了一片新天地。跨界的首作，由三田诚撰写的『SCAR/EDGE』，就曾获得富士见Fantasia文库“にゅうっとグランプリ”赏的金奖，之后与影名浅海合作的『影≒光』获得了Super Dash文库的最佳新人佳作赏，与花房牧生合作的『アニスと不機嫌な魔法使い』又获得HJ文库第一届“Novel Japan”大赏奖励赏。随着由其插画的小说不断获奖，并且越来越多的杂志邀请他登刊作画，植田亮逐渐从陪衬上升到主打卖点的地位。从04年至今已经先后为10部轻小说绘制了插画，单行本超过50卷。其中有很大一部分作品题材都是带有中古剑与魔法设定的幻想RPG。

大量的练笔使植田亮慢慢熟悉，并爱上了这种风格，另外为他最终立志打造自己的幻想王国起到推波助澜作用的还有东方Project的风靡。从06年的C70开始，植田亮应同人社团C-CLAYS之邀，为他们接下来的一系列CD绘制全套彩图。C-CLAYS在同音圈内以东方同人音乐而闻名，从06年起植田亮几乎包揽了C-CLAYS所有CD的彩图绘制，并且逐渐蔓延到抱枕等其它一些周边产品的设计。今年



C76上植田亮发售的一本名为『蜻蛉』的画集就收录了迄今为止为东方Project创作的所有作品，堪称集大成之作。

同时植田亮也用心经营着自己名为Fancy Fantasia的同人社团。社团的代表作就是根据大家熟悉的『爱丽丝梦游仙境』改编的同人画集系列『爱丽丝与不可思议的幻想世界』，C76上刚刚发行了第三册。作者本人扮演神奇的兔子，引领萌少女爱丽丝在奇境中穿行，并且结识了渡渡鸟、三月兔、微笑猫、帽子先生、红心皇后等重要角色，还加入了『爱丽丝镜中奇遇』里的矮胖子，和拟人化的黑桃A、草花J和方块8。尽管有原作的童话设定打底，还是不得不感叹植田亮卓越的想象力，神一般的画技简直让人欲罢不能。只不过想要在Comiket上亲手买到一本植田亮的同人志恐怕就不那么容易了，难道这就是幻想与现实的距离？（笑）




Color Defragmentation
FancyFantasia

こもりけい·行走于坦途之上

在朝日台的一次关于“理想的女朋友的胸围尺寸”的民意测试中，有94%的投票者选择了C CUP以上，这似乎说明日本的男人们还是对性感身材更有感觉。但话说回来，ACG界萝莉横行的违和感又是怎么一回事呢？倘若要列举画师界的性感御姐画风代表人物，扳着手指头算算，TONY、徒然月、佐野俊英、大暮维人和八宝备仁等人，无一例外都是成名已久的前辈，望望身后的接班人队伍似乎有点冷清。在画师界萝莉风愈演愈烈，洗衣板党大有窃取革命果实之势时，想要找出一个画风有代表性，并且拥有一定知名度的新人御姐画师，似乎还真不那么容易。

御姐党正在危难之时，一部新番“巨CUP恋人”让人看到了复兴的曙光。**こもりけい**，一个还有点陌生的笔名，有着极佳的悟性和笔力，画风中描线细致专注，人物身材平衡感出众，标志性的酥胸和玉腿只一眼就让人心跳加速，而饱含深情的眼眸又隐隐中透射出淑女特有的优良气质。或许**こもりけい**笔下的女性就是那94%的男人理想中的女朋友吧。

こもりけい的出身也是琦玉县，和植田亮两人是同乡这点不假，其实两人在工作上也有一些连带关系，植田亮效力的etude和**こもりけい**目前供职的Ricotta有着同一个金主**クオリティコンフィデンス**株式会社。07年etude活动再开之后只发售了『**そして明日の世界より——**』一款游戏就又再度陷入沉寂，但母公司方面却没有闲着，而是在积极筹备风格完全不同的新厂牌Ricotta。08年Ricotta携新作横空出世，而这部处女作就是由**こもりけい**执笔原画的『公主恋人』。Ricotta的诞生和etude的二度沉寂似乎有着道不明的联系，说句玩笑话，**こもりけい**其实是抢了植田亮的饭碗哩。

笔名**こもりけい**（小森计），照他本人的话来说就是个“看上去就很弱气的名字”，用起来也不会被人嘲笑名不副实。不过他的画风倒是很威很显眼，弹眼落睛的丰满御姐一点看不出琦玉县生人的那种低调的庶民气质，当然也不像植田亮那般童话味十足，反而有一种高贵里透出妩媚的淑女气质。这可能与**こもりけい**的两部Galgame作品都是以王室公主为主角不无关系。

こもりけい孩提时代就喜爱画画，但对萌系动漫作品并不感冒，据说，从小就喜欢萝卜系的动画，业余时经常制作模型，至于为何会养成性感画风，只能说这又印证了“萝卜必配巨胸”这个不争的业界潜规则（笑）。高中时代





接触到『Macross 7』系列被河森神棍和动画的人设桂宪一郎深深打动，至今一直是『Macross』系列的死忠。桂宪一郎是画界知名的描绘女体的好手，工口游戏方面曾经缔造过『VIPER』系列这样的名作，作为动画师则为 Leaf 社多部作品的动画版担任过要职，最近还以监督身份执导了 OVA 版『传颂之物』。桂宪一郎的画风对**こもりけい**影响很大，不过当时还年轻的他并没有动过入行的念头。日后走上“歧途”完全拜大学社团的学长所赐。

こもりけい大学时加入了电脑研究会，那“不务正业”的会长就有如漫画里描写的一般，社团活动正经事没有，尽是鉴赏美少女游戏和出同人志之类漫研才应该做的勾当。当时最初接触的 Galgame 是 Leaf 社的『痕』以及 F&C 的『With You』，两款都是相当有年头的旧作，后者是桥本**タカシ**老师的出道作，其早期瓜子脸的美御姐画风给从来没玩过 Galgame 的土包子**こもりけい**带去了不小的冲击，估计从那开始“画魂”觉醒，确定了未来将以美型御姐为毕生追求的志向。

1999 年，也就是植田亮踏上仕途的那年，**こもりけい**自组同人 Circle，开设个人网站，开始以“**けもこも屋**”的名义展开活动。不过在创作同人志以外的时间里，**こもりけい**可说是一个极其懒惰的人，网站上没有挂载任何个人作品预览，博客也是几乎一年才更新一两次，绝对是那种不到截稿前的修罗场就打不起精神来的懒散家伙，有点泉此方的味道（琦玉人的闪光点？）。

由于画画全靠临摹和自学，**こもりけい**早期的作品完全是线稿，想必上色技巧还很苦手，到了 2000 年推出的『With You』同人本『caramel love』开始尝试彩色的封面绘。当时的画风可说是相当中规中矩，不仅眼睛又大又水灵，胸部的 CUP 级别也很低。后来的『水果篮子』和『RO』同人也都是可爱为主，与性感二字毫无关联，只是同人漫的口味着实不轻，频频出现非常规的重口啪啪啪桥段。

画风的转折大约出现在『Toheart2』面世以后，**こもりけい**被绝品人妻柚原春夏阿姨直击心脏，画风从可爱向娇媚过渡，胸器尺寸也一下子增大了许多。桂宪一郎和桥本**タカシ**对**こもりけい**的影响开始逐渐显现，两人擅长的都是平衡感很好，身材苗条比例极佳的淑女类型，大量的钻研女体绘法，让**こもりけい**慢慢度过了画风成型之初的阵痛期。2006 年 C70 上小牧爱佳的同人游戏『**まなかでぽよぽよ**』的推出一举奠定了**こもりけい**的人气，其后逐渐受到商业杂志和游戏公司的关注，距离个人商业出道以为时不远矣。



こもりけい・御姐王道

2007年11月『**そして明日の世界より——**』发售，由于一开始就没有制定跨平台的计划，etude的工作实际上已经告一段落。同时期新公司Ricotta成立，名字取自一种意大利奶酪，接下来的一年中母公司的重心完全转移到了Ricotta这边，并开始筹备一部以贵族少女为主角，上层社会生活为背景的新作，也就是前不久播出的新番『公主恋人』的游戏原作。游戏需要一位能画带有淑女气质的性感御姐的画师，且必须是用得起的新人，于是**こもりけい**就进入了Ricotta的视线。

老实说当时的**こもりけい**还没有能独立驾驭一部原创作品的底蕴，真正的人设不同于同人的临摹，对于缺乏原创经验的**こもりけい**而言是一道艰难的坎。无奈时间不等人，**こもりけい**只能速成。在参详了佐藤大辅的名作『皇国的守护者』之后，很快一份有着一头飘逸金发，白皙秀美的脸蛋，以及在铠甲的包裹下依旧显得玲珑有致的曼妙身材的贵族少女设定稿出现在了Ricotta方面企划人员的案头，制作人眼前一亮，决定速速定稿投入制作。**こもりけい**的天才悟性发挥了效用。

当然，勤奋和天分同样重要，在之后07年底的C73上，**こもりけい**有意识地推出了以铠甲御姐为封面的FF Tactics本『**あぐとらぶらぶレッスン**』，其后借着『零之使魔』的热播，也创作了一些相关同人，权当作是中世纪女性华丽服饰的练笔。不过『公主恋人』终究是描述平民少年平步青云进入上流社会，通过不断接触各类贵族女性来融入社交生活的故事。流于表面的容貌和衣着可以靠参照其它作品来获得灵感，但表现贵族生活细节这方面，对于本身就是庶民的画师而言就有点勉为其难了，想象力可以发挥一部分作品，更多的则完全靠个人即兴发挥了。**こもりけい**在这点上做得相当不错，不仅『公主恋人』里各种上流社交活动如舞会、击剑、驾马车都表现的可圈可点，到后来的新作『少女骑士物语』中的马上长枪大战也绝对不在话下了。

就『公主恋人』游戏本身而言，系统和脚本都没有值得评价之处，没有健速这样的王道路线人才，故事情节显得相当白烂。后来反倒是动画版做了大幅原创，算是描写了一个完整的故事。Ricotta方面的初衷很明确，先靠**こもりけい**的性感画风和游戏エロ度拿下一定的市场，结果08年6月『公主恋人』初贩获得大卖超过2万本的佳绩，正如先前所料游戏卖点一边倒的完全落在了**こもりけい**的原画上。除了与脸庞俊俏、线条优美的巨CUP御姐谈情说爱，包括公主礼服、击剑装、女仆装、校服等一系列风格多变，设定精美的华丽服饰也满足了不少对细节苛刻的玩家，最令人欲罢不能的当然还是潜藏在淑女们高贵脸庞下的重口味エロ内容，**こもりけい**把同人时代的豪放完全带到了作品中，使『公主恋人』一作集流行的**アヘ**颜和（马赛克）Play等笔者耻于一一详述的エロ元素为一体，被评论为是近期十分难得的一部**"抜きゲー"**（拔GAME，拔字是亮点）。

游戏得到好评的同时，也迅速在各领域遍地开花，一时间小说、漫画和动画纷纷出炉，尽管这些衍生作品挂的都是**こもりけい**角色原案的羊头，实际上画风都做了很大调整，但这也让越来越多的人认识了**こもりけい**和他的作品。这只能说是运气使然，初涉Galgame界就能登上如此大的舞台，出道作就直接上了TV动画，估计能让老乡植田亮羡慕得不行。换个角度思考，**クオリティコンフィデンス**社既然在拔系作品上尝到了甜头，那还会不会给etude这样注重剧情和氛围的开发思路继续生存发展的机会呢？毕竟现在赚的都是快钱，要的是爽一把就死。

无论如何，商业运作的问题不是画师个人所能左右的，业界很少能找出像上期介绍的八宝备仁那样能亲自决定一个厂牌底下游戏开发的策略的。**こもりけい**所能做的也只是继续磨练自己的画技，需求在更多领域里的突破。最近一年中**こもりけい**开始为一些美少女杂志绘制彩页，他本人表示如果有可能的话想在エロ漫杂志上发表连载，一圆漫画家的梦想，照现在这个势头，只要档期允许，绝对会有几家老牌杂志社寻上门来。在访谈中**こもりけい**也表示，学无止境，希望继续以几位值得尊敬的前辈为榜样，根据不同作品的需要对画风进行微调。他常说："睫毛乃是成熟女人妖艳气质的关键所在。"最近吸收了『Macross Frontier』中雪露女王摄人魂魄的双眸和睫毛的画法，使得御姐们愈发电力十足、英气逼人，并运用到新作『少女骑士物语』里，就像之前所说的，**こもりけい**的天赋和学习能力是令人赞叹的。尽管有时候这种天赋更多的被用在如何加强同人漫画的猎奇度上，嘿嘿，那也着实不坏。▲



在神话、历史和现实之间
虹色的安彦良和
YOSHIKAZU YASUHIKO

文 / 玖羽

安彦良和，很多国内读者可能只知道他和『高达』系列深厚的渊源，却很少了解他在历史漫画方面的造诣。一方面是由于他的许多作品在国内流传不广；另一方面，是由于他的作品除了严肃描写史实之外，往往还有着自己独特的视角，多少有些另类。而本期的新栏目“漫画殿堂”中，特地请来历史考据发烧友玖羽，以全新的视点和深度，解析这位老人笔下被我们忽略的经典……

安彦良和在『亚历山大大帝』中的彩色插图，临摹自 1831 年在庞贝城出土的著名镶嵌画“伊索斯之战”，表现的是公元前 333 年马其顿国王亚历山大击溃波斯国王大流士三世的战争场面。安彦良和笔下的历史漫画，总有着独特的写实气氛。





NIJIIRO NO YOSHIKAZU YASUHIKO

青年时代：与历史同行

依常理来说，为一位已经功成名就的名家作传，总少不了要提一下他少年时是如何天赋异禀，或者如何受到感召、从此投身这一行业；但安彦良和的经历，却容不得后人在文中发这等抒情之语。实际上，即使和他同时代的人相比，他的经历也显得迥然不同。

安彦良和的自画像

安彦良和的近照

安彦生于1947年12月9日，是七兄弟里的老六，老家在北海道的远轻町，那是位于北海道北端的一个人口仅有数万人的小城。1947年，正是手塚治虫的《新宝岛》刊售的那一年，由这本小红书掀起的“赤本热”在大阪风靡一时，从此开创了新的时代；但远轻町是真正意义上的“穷乡僻壤”，因为信息闭塞，身为战后出生的第一代人的安彦，根本没有渠道去接触那些在大城市里的同代人正在经受的“第一次漫画冲击”。据他回忆，无论是租书店还是漫画杂志——这正是当时的孩子接触漫画的最主要渠道——，在他的老家都一概属于天方夜谭。在闭塞的小山村里，他能接触到的，只有家里订阅、由邮递员按期送来的学级杂志而已。另一方面，安彦所出身的农民家庭也没给他留下什么直接的影响。他的父亲是虔诚的天主教徒，但安彦却从来没有被要求信教，他的人生也和宗教完全无缘。反倒是他的父亲早逝这件事，对他日后的创作起的影响更大——安彦的父亲死于他十三岁的时候，安彦坦承，自己缺乏少年时期和父亲交流的经历，这一点也反映在了他日后塑造的男女角色身上。

当发源于东京、大阪的漫画浪潮走过漫长的路程、最终涌到寒冷的北海道山村里的时候，已经只剩下几点水花，在那些学级杂志上刊载的，也无非就是一些模仿手塚治虫、横山光辉等著名作者的山寨品，以及看图说话式的小说插图而已。无论是那些看了《新宝岛》后激动万分、燃起漫画激情的人，还是那些从小接受租书店和漫画杂志的洗礼、一点点走上漫画道路的人，他们的这种人生，安彦却完全无缘。尽管如此，他小时候也有过做漫画家的理想，

在上高中时甚至还画过关于西班牙内战的漫画；但那无非是少年时期的心血来潮，他当时绝对不会想到，自己数十年后将变成怎样。

1966 年，安彦顺利地从高中毕业，据说是“怀抱着当教师的理想”，进了弘前大学，攻读西洋史专业。那段日子对日本来说，也是火红的年月，大学生的左翼运动正闹得如火如荼。到了 1968 年，随着第二次反安保斗争的激化，从东大的学生运动开始，左翼学生运动很快扩散到全国，位于东北的弘前大学也被卷进了这股浪潮。在这种时候，学生根本无心向学，安彦也在大学里跟同学一起以反对越战的名义组织了一个叫“保护越南和平协会”的团体，以领导者的身份积极开展反战运动。

当“东大安田讲堂事件”（不细说了，自己去查吧）爆发的时候，安彦和其他三名身为骨干分子的同学也为此激动万分，热血沸腾地要去东京支援；但他们实在太穷了，连火车票都买不起……最后安彦还是没去，另外三个人则想方设法地去了，而且进了东大——后来就全被逮起来了，最长的关了两年才放出来。因为这件事的冲击，安彦从此荒废了学业，1970 年 2 月，在毕业前夕，他终于顺利地退学了 (XD)。

在人的一生中，总会有一些被称为“转折点”的事件。如果安彦在 1968 年也去了东京，后来会怎么样呢？同样地，如果他完成了自己的学业，后来又会怎么样呢？如果他在那个时间点上作出了另外的选择，可能以后的人生、包括被他影响的许多人的人生，就完全不一样了。

1970 年，被学校开除的安彦还是去了东京，虽然比当初计划的晚了两年 (XD)。尽管当时东京的反安保斗争还在继续，但革命理想在现实面前碰得粉碎，也已经是早晚的事了。安彦只不过比同龄人稍微早了一点而已；这次去东京，他的目的纯粹是找一口饭吃……其实应该说是两口饭，那时他已经有妻子了（结婚时间不明，应当是在上大学期间）。安彦一开始找了一个排版的工作，这个工作完全不合他意——但是很快，他就迎来了人生的下一个转折点。

还是在 1970 年。这一年还没有走到尽头，23 岁的安彦就换了他在东京的第二份工作：这次，是在虫 Production。





走入动画界

1962 年，虫 Production 以《铁臂阿童木》开创了日本动画的新纪元。之后，在整个 60 年代，由手塚治虫一手创立的这家公司可说是代表了当时日本动画业界的最高水平。然而，到了 1970 年底，安彦入社的时候，虫 Production 其实已经处在风雨飘摇之中了：最致命的当然是经营不善，而且当时也缺乏合适的员工。那时的日本还不像现在这样，是画工多如狗的动画王国；在 1945 年以前成长起来的一代人里，除了手塚等少数先驱者之外，绝大多数对动画制作根本没有概念，而战后的第一代年轻人呢，这时才刚刚走上社会，漫画还没有后来那种铺天盖地的影响，何况还有革命这个更能发泄激情的途径。因此，当时动画师的薪水极其之高，这也从另一方面拖累了虫 Production 的发展。

然而，对安彦良和来说，这些事情和当时的他还完全无缘。在像他这样几个月前还在闹革命的年轻人看来，以创立日本的迪斯尼为目标的手塚治虫简直就是“邪恶资本家”的具象化（其实也不是完全不靠谱啦 XD）。不过，拿着虫 Production 的高薪，还受着当时日本第一流的动画师培训，安彦毕竟也是相当幸运的。从 1970 年入社，到 1973 年虫 Production 倒闭为止，这短短的三年时间让安彦受益终身。几十年以后，他回忆起来的时候，还相当感激面试时那个仅仅因为看他顺眼才让他入社的主考官。

还在虫 Production 倒闭之前，1972 年，虫 Production 的七名员工就自己独立出来，管东北新社借了资金，自己搞了一个叫“创映社”的小公司。如果当时有人说这家还在吃东北新社的奶的公司能在几十年后发展成动画界的庞然大物，成就远远超过虫 Production，一定会被当成笑话……是的，那个时候，后来改名叫“日本 Sunrise”、现在叫“Sunrise”的公司创建者们大概也这么想。先不管它后来会怎么发展，1973 年，虫 Production 倒闭之后，创映社从虫 Production 挖来了一些员工，这其中就包括安彦良和。

最初的 Sunrise（就用 Sunrise 来称呼它吧），真的只能用“可怜”来形容。自己本身的弱小是一方面，另一方面，公司上下从创建者到员工全都是虫 Production 的老人，虫 Production 因经营不善而带来的悲剧全被他们看在眼里。所以，为了生存，和理想主义的手塚治虫不同，他们必须把利益放在第一位。通过大量外包和

削减工资，Sunrise 的动画得到了“70 年代业界最便宜”这个有些苦涩的称号。当时 Sunrise 的工作，对动画师来说是能避则避，即使是身为 Sunrise 一员的安彦良和，后来也评价说“作为制作公司，真是太靠不住了”。

在干了一年半苦工之后，到了 1975 年 4 月，Sunrise、以及安彦良和的命运终于迎来了最重要的转折点。话说东北新社看见《魔神 Z》大红大紫，自己也眼热得紧，于是就搞了一个企画，以当时刚刚兴起的超级机器人为主体，加上当时同样流行的神秘主义情节，交给 Sunrise 制作。这就是《勇者莱汀》，它的前半段由富野由悠季制作，后半段换了长浜忠夫；但我们在这里不必说它在历史上的地位，也不必说它背后的故事，因为，在当时参与制作的人里，恐怕没有谁像安彦良和这样，因为这部动画而得到了如此之高的名声。

说起来，虽然安彦良和以前也曾在一些作品中担任作画监督，但担任动画的人设，《勇者莱汀》还是他的第一次（入行四年半就能做到人设，这速度也相当



快了）。因此，当他真正的画风——纤细、潇洒的人物——第一次出现在电视屏幕上的时候，立即迷倒了许多女性观众。虽然今天看来，《勇者莱汀》的人设也很粗糙，但是要知道，在和它同时代的机器人动画里，人物基本上都是永井豪那种野兽风粗线条……所以，安彦良和的画风在当时也是“推倒一时”了。特别值得一提的是，不光主人公被他画得很漂亮，就连敌人——前半段的 Boss 夏金王子，也被刻画成了英俊潇洒的角色。夏金因此成了机器人动画里第一个“美形恶役”，受到女性观众的广泛欢迎（长浜忠夫接任监督后做的第一件事就是杀了夏金，因此还接到许多观众送来的恐吓信）。

从《勇者莱汀》开始，Sunrise 制作机器人动画的名声就确定了——就是用从《勇者莱汀》赚到的钱，创映社才能从东北新社独立，并改名为“日本 Sunrise”的——，同时，安彦良和身为人设和作画监督的口碑也确定了。那之后的几年里，《超电磁 Robo 孔巴特拉 V》、《无敌超人神宝 3》……在一部又一部 Sunrise 出品的机器人动画中，都能见到安彦良和活跃的身影。

在《勇者莱汀》后的四年中，Sunrise 在成长、富野由悠季在成长，安彦良和也在成长——成长的同时，还不断累积着自己的声望。

因此，在 1979 年，当那部看起来毫无商业可行性的企画变成作品的时候，制作它的其实是一个有着丰富经验的团队、在主创者们身上，延续着自虫 Production 以来的动画传统——《机动战士高达》的成功决不是孤立的，它的背后，是机器人动画在整个 70 年代中所走过的道路。包括安彦良和的人设在内，无论是创作思想还是制作水平，如果把 70 年代的机器人动画视为一个连续的有机整体，就会发现，1979 年《机动战士高达》的出现及其成就只能用四个字来形容：水到渠成。



转型的苦涩

对于《机动战士高达》这部作品，我想已经不用多费口舌：虽然对安彦个人来说，他的转折点是《勇者莱汀》，但高达的地位毕竟太高，不仅使他的动画生涯达到巅峰，而且也成了他一生都无法回避的存在。他至今还在画《机动战士高达 The Origin》，关于这部作品有很多可说的，但基本只对笔者这样的高达宅才有意义，因此本文就不对它作深入探讨了……

然而，几乎就是在制作《机动战士高达》的同时，安彦也开始向新的方向发展。那还是在《机动战士高达》播出的时候，当时《Animage》搞了一个人气投票，荒木伸吾名列第一，安彦第二；于是荒木就问安彦，想不想画个漫画啊？他可以介绍德间书店的漫画杂志《龙》，提供一些版面。安彦当然答应，本来只想画个一期的短篇，但没想到越画越长，最后超过了一千页——这就是《亚利安》，安彦的出道作。

等画完《亚利安》之后，安彦自称“觉得漫画家这个头衔很方便”，于是就一直画了下去：接下来是《库尔德之星》、然后是《金星战记》……整个 80 年代，他在漫画上投入的精力越来越多——这次转型背后的事实，其实显而易见。安彦自己也从不否认：他觉得自己在动画界已经“干不下去”了。首先，自从《机动战士高达》的巅峰之后，安彦再也没有找到一部能够超越它的作品（能超越才怪呢……事实上，给《EVA》作人设的贞本义行也有同样的问题）。80 年代他在动画界唯一可圈可点的成绩，就是担任《Z 高达》的人设，还是高达……以安彦做完高达之后的人气，只要还留在动画圈里，就算没有什么成就，一辈子不愁吃穿也是没问题的，但是，安彦有自己的想法。他不想一辈子都做人设和作画监督。

在从 1979 年到 1989 年的十年中，安彦不断地探索着自己的发展方向。按理来说，从动画师做上去的人，最终目标应该就是监督了；这正是安彦首先尝试的方向。然而，他初次担任监督的《巨神高古》(1984 年）却以惨败告终：这部机器人动画（也是安彦监督的唯一一部机器人动画）以今天的眼光来看，制作质量不可说不高，但惨淡的收视率却证明了，好人设不一定是好监督，以机器人动画出名的人设，更不一定是好的机器人动画监督。











首先，《巨神高古》在本质上……就不是机器人动画。主角机高古直到第4话才登场；整部动画里出场的机器人用一只手就数得过来；最重要的是，虽然过去机器人动画每话必打爆一个敌人的套路很傻，但这部动画把战斗场面放在非常次要的地位，也有点太过分了——那还看什么呀……所以有人把它讥为“探险动画”。不仅观众不满意，投资商也非常不满意，就算今天我们再怎么惊叹于它的制作质量之高，也已经毫无用处了。

在80年代余下的几年里，安彦也尝试过监督别的作品：他把自己的《亚利安》和《金星战记》改编成了电影，但票房也谈不上多好。我觉得也就是那个泡沫经济膨胀的时代，才有投资商敢拿钱给他糟践……最后，他给人印象最深的作品，反而是1987年的动画版《风与木之诗》。就仿佛《勇者莱汀》的女性观众把安彦捧红一样，这部由少女漫画改编的动画也受到了女性观众的广泛欢迎，如果安彦趁热打铁转型为少女动画监督，说不定反而能干出一番新事业……但很明显他没那个打算……

逆水行舟，不进则退。80年代正是日本动画蓬勃发展的黄金时代，在安彦监督的作品屡遭失利的同时，一部部名作正如璀璨的群星，闪耀在银幕上：1984年，押井守的《Beautiful dreamer》；同年的《可曾记得爱》；1987年的《王立宇宙军》……如果说《亚利安》和《金星战记》的电影版能用“优良”来形容，那么，和可以称之为“伟大”的这些作品相比，它们也只是显得黯淡无光。

更重要的是，制作这些作品的主力，都是二十几岁的年轻人——目睹此景的安彦，不禁萌生出了“是不是该退了”的念头。

1989年的《金星战记》是安彦监督的最后一部动画，此后，他和动画界的关联就很少了。虽然他也曾在1991年为《机动战士高达F91》做过人设，但据他说，这只是借用他的名字罢了，“我起的作用连帮把手都算不上”。在《F91》票房惨败、后续作品全部被砍后，安彦也基本等于退出了动画界。

墙内不开花，墙外也不香。这就是安彦良和在80年代的事业写照。在80年代，他还写过几本小说，但那可以说就是写来自爽的……80年代的安彦良和，就像今天的贞本义行一样，不管到哪里人们总是先说“啊！他是高达的人设！”，吃着自己的名声，掩盖了真正的自己。至于他渐渐作为本行的漫画，在80年代也没有什么“出色的成就”可言。《亚利安》《库尔德之星》、《金星战记》这三部作品在今天看来，总是脱不了稚拙之感，对人物的刻划固然很好，动感也很足，但跟真正优秀的作品比起来，就是差了一点什么。不会从漫画的整体上掌握，这可以说是动画师转行漫画家的通病了；当时安彦甚至还画过一部叫《Center Court》的女子网球漫画(!)，可能是在《风与木之诗》成功之后，想试试少女题材能不能行，结果证明，果然不行……这甚至成了安彦唯一一部被腰斩的作品。

总体来说，80年代的安彦一直处在转型期，他所画的这些漫画，与其说是成就，不如说是练习。但是，当积累达到了一定的程度，只要有一个机会，它就会喷薄而出。

这就是1989年的《大国主》。




王道之狗
5
安彦良和
Yoshikazu Yasuhiko
Presents
Oudou no Inu

历史漫画巨匠

1989年,《大国主》第一卷由德间书店出版,形式为非连载。

1992年,潮出版社开始出版《虹色的托洛茨基》的第一卷,同样为非连载。

同年,《大国主》的续作《神武》的第一卷出版。

同年,《安东》开始在《NORA Comics Deluxe》上连载。

……

在年号从昭和改为平成的这几年里、在动画界遭遇前所未有的萧条的这几年里,安彦良和的积累开始显现出了成效。

那就是历史漫画。

从形式上来说,《大国主》依然延续了《亚利安》的唯物主义视角:它把神话里的诸神全都视为古代的国王或酋长。但是,相似之处仅此而已;和十年前的《亚利安》相比,无论是叙事能力,还是把漫画作为一个统一的整体掌握的能力,安彦都已经进步了许多。在改编自《古事记》的最优秀的作品中,《大国主》和《神武》绝对能名列前茅。特别是,安彦把他在大学里所受的专业历史教育导入作品——看来不管当年再怎么闹,他的基础还是打好了的——,这两部作品一定要和《古事记》配着看,才能读出真味:作品的每一个细节都和书中的记载完全吻合,但安彦就是能用自己的阐述,把它们发挥成新的故事。

从历史的视角,对《古事记》里的神话进行严肃的考证,在此基础上构建自己的故事。每一本《大国主》的后记都像一篇简短的历史论文。说得明白一点,他根本不是在"用自己的历史知识画漫画",而是在"用漫画讲述自己的历史观"。但是,与此同时,在故事里却依然有一种原始的神秘,一个超自然世界仿佛和现实世界平行一样若隐若现。这种既真实又虚幻、既像是历史又像是传说的感觉,不禁使人觉得:这就是神话的时代,神话就应该这样。(在《大国主》和《神武》的时代之后是《蚤之王》,这部作品和它们只有逻辑上的联系,气氛也轻松了许多——特别是最后的大团圆超展开……)

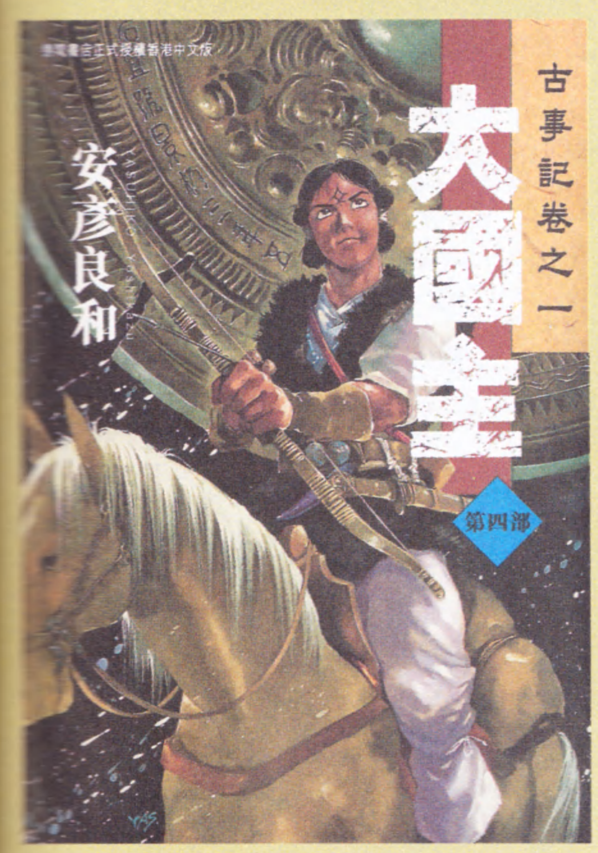
此外,还有他的西洋史作品。对身为西洋历史迷的笔者来说,安彦的这些作品真是让我五体投地。想当年,我最先接触《尼禄》的时候,就为一件事深深惊讶:我刚才说"考证翔实严肃",翔实到什么程度?这本漫画里,所有于史可查之处,都和史料完全无悖。我当时就觉得,他简直是以一个历史学家的身份在画的(后来知道他大学就读西洋史时,顿时有一种"果然如此"的感觉)。特别是《亚历山大大帝》,这本出版于2003年的漫画可说是反映了安彦目前为止描写历史题材的最高水平。"马其顿王亚历山大的传记"这个主题其实相当不好做,因为要从他的童年一直讲到死,还必须把漫长的时间跨度全部压缩在一本漫画里。但安彦完美地驾驭了这部作品,既忠实于历史,又有自己的发挥,同时还把大时代的故事刻画得丝丝入扣。

与之相似的,还有《三河物语》,它是中央公论社将"古典文学"漫画化的一套作品之一,委托给了安彦来画;《三河物语》是德川家旗本大久保彦左卫门的回忆录兼家训集,虽然有着充分的史料价值,但实际上相当晦涩冗长,连安彦自己都说"就是一个老头在唠唠叨叨",但他竟能在短短的一本之内,赋予这本著作一个生动活泼的故事,同时还反映了德川幕府初期的时代。即使只论编剧能力,他也已经炉火纯青。

在系统评论安彦的历史漫画之前,首先有一点需要说明:对漫画家来说,作品风格必然要受到连载杂志风格的制约。安彦的作品也是这样:比如《安东》,虽然是历史背景,但因为刊载在少年漫画杂志上,所以它和安彦的其它历史漫画比起来,就少了一种沉重,整本都是一部畅快的时代剧。《玛丽雅》、《鞑靼风暴》都是这样,以郑成功时代的台湾为背景的《丽岛梦谭》虽然画得很慢(到现在才出了一本单行本),但基本也是这个风格。因为它们是面向青少年的,必须要考虑读者的接受程度……

相对来说,作者最不受限制的创作当然是

德間書店正式授權香港中文版
神武
古事記卷之二
第三部
安彦良和
YASUHIKO Yoshikazu





直接出版非连载的单行本，这些作品也的确代表了安彦的最高水平——他还是受惠于自己的名气，否则出版社不可能简单地放手让他以这种方式去画——，其次，则是为成人向严肃杂志所作的连载。而安彦所有西洋史背景的作品：《贞德》、《耶稣》、《尼禄》、《亚历山大大帝》，也要和日本史背景的作品分开来看。虽然西洋史作品的考证翔实严肃，但它们毕竟和日本的现实无关，安彦在画这些作品时，纯粹只是作为一个“西洋史研究者”来画的。

——那么，他在画日本史作品时，除了“漫画家”和“历史学家”，还有着怎样的身份？

还是让我们回到《大国主》。前面说了那么多《大国主》如何忠实于《古事记》，然而，如果《大国主》只是单纯地改编《古事记》，那它无非只是比较好一点的《亚利安》罢了。真正让《大国主》与众不同的，正是安彦漫画的另一个特色——他所有的历史漫画，除了少年向和西洋史之外，最后着眼的全都是现实。（艺术作品要着眼于现实、回归现实，这也是左翼文学的一个传统了）。《大国主》和《神武》其实向读者提出了一个很根本的问题：到底什么是日本古代史？众所周知，以《古事记》和《日本书纪》为代表的日本古代史，其实是后世的天皇编造的，在二战期间，这些历史又被拿来证明所谓“天皇万世一系”，成了安彦口中“扭曲的泛亚细亚主义”。而安彦的漫画，正站在它们的对立面。无论是严肃的历史考证也好，还是现实与神话交接的浪漫也好，都是他的武器；他真正想通过这些作品说的，正是：我要和它们斗争。

几十年前那个革命学生的身影，仿佛依然闪现在漫画的书页之中。



虹色的安彦良和

综观安彦的所有漫画，除了西洋史背景的作品、以及极少数其它作品之外，都有几个共通之处：

1、极其同情弱势民族和弱势群体，从《亚利安》开始，他所描写的主角几乎没有不是出身弱势的；

2、极其反对名为“国家”和“政府”的权威，这也是从《亚利安》就开始了，他笔下的政府通常不是敌人就是黑幕；

3、认为胜利要通过持续的、彻底的斗争去争取，换句话说，就是“革命”。

安彦对政府的态度，首先是左，其次是反对一切表现“权威主义”的东西，不管是什么政府。2000 年，《王道之狗》得了日本文化厅（相当于文化部）颁发的“媒体艺术节漫画部门优秀奖”，但凡对他的介绍都会提到这件事；但他的反应居然是“虽然很感激，但为什么给我？我这是多小众的作品啊？”；还有人推荐他领过文化厅的“电影事业补助金”，他也因为“这个东西要经过一年的审查，太傻了”，所以“只过一年就辞掉了。”而且“不仅审查很无聊，他们嘴上说这个补助金不会给商业电影，但却把它给了吉卜力。吉卜力不是商业电影是什么？”但是，最重要的原因，恐怕还是“接受国家的钱，再做东西，有一种生理上的不快感”……

安彦曾公开在《虹色的托洛茨基》的后记里说，日本政府对领土的执着，只不过是权威

主义膨胀的结果罢了。“比如，在北方四岛问题上，即使左如日共也不敢说个不字”，等等，还有更过分的话。这也不是单纯的“弱势就是正义”，而是建立在他年轻时流行的革命理论的基础上的：所有弱小民族都要通过革命取得胜利，但这所有的革命，都是世界革命这个大背景的一个组成部分。在这个理论看来，政府当然是恶。——我觉得，在研究那些参加过 68 年学运的作者，如安彦、押井守等人的时候，绝不能忽视这个事件的影响。这段经历改变了他们的人生，在他们的精神上留下了深深的烙印，一直影响着他们以后的作品。极而言之，如果不考虑到这个事件，对他们、以及他们的作品的研究就注定是软弱而苍白的。可惜的是，迄今为止还没有一篇专门从这个角度去探讨的文章。顺便说一句，安彦特别不喜欢押井守把那段经历改编、搞他的“架空日本现代史”的行为。）



《王道之狗》和《虹色的托洛茨基》的主题，正是这个理念。《王道之狗》的背景是 20 世纪初的天朝和日本，而《虹色的托洛茨基》则是伪满时代的东北；那个风暴年代的天朝，是安彦最为倾心的舞台。天朝内部的各个势力及诸多列强全在同一块土地上角力，在这样的大时代中，作为旁观者的主人公到处颠簸，表现出这个时代的真实——身为左翼的安彦对那段给天朝带来屈辱和痛苦的历史看得非常清楚，他比绝大多数日本人都更进了一步——“我听过几百万遍了，无数人都在说什么‘直到甲午、日俄战争之前都很好，但那之后就…’扯淡！甲午那场战争比日俄还要邪恶！”

《虹色的托洛茨基》是安彦最重要的一部作品。我个人认为，如果安彦只有一部作品能流传后世，那么一定是这一部。但这部作品的内容实在太河蟹，以至于连港台都不可能出中文版……这里也限于河蟹问题，不能深入介绍，实在很可惜。

这部作品的主线，是日蒙混血的主角在日本人、蒙古人、东北抗联以至于苏联人等等——当时在东北活跃的各个势力中间，被流离翻弄的过程。而书中的主要情节——石原莞尔想利用主角和托洛茨基（可能的）关系，招聘托洛茨基进行反苏活动的狂想——，其实还有一层更深的含义：托洛茨基的思想核心，即“不断革命论”（革命成功的国家要不断向整个资本主义世界发起挑战），和石原莞尔终身鼓吹的“世界决战论”（日本不能过深陷入天朝，要仔细经营东北这个基地，好和美苏进行一场争夺世界霸权的总决战），其本质都是一样的，都是要发动一场持续的、彻底的斗争，以达成最后的目标。

托洛茨基的理论，后来也深深地影响到了当年日本的左翼学生们。

《虹色的托洛茨基》最开始的书名是《将军与托洛茨基》，“将军”就是石原莞尔。但是，出版杂志的潮出版社属于创价学会旗下，因此对“托洛茨基”很敏感，安彦还要特别向编辑说明“这不是托洛茨基的传记”。所以，最后书名就河蟹成了比较温和的《虹色的托洛茨基》。而这也正好切合了本作的主题：虽然真正的托洛茨基从头到尾都没有出现，但一切都在他的幻影之中。

安彦曾经说过，他未来最想画的几个时代是：德川幕府开始锁国的时候、《王道之狗》到《虹色的托洛茨基》中间的这段时间、以及从日本战败以后直到解放战争结束，整个东北的变化（他在 1990 年来过东北，现在的东北和当年比起来，可是天翻地覆了）。对于最后一个背景，他非常感兴趣，但这个故事实在太大，一直没有机会下笔……如果这部作品被他画了出来，我相信，那一定会超越《虹色的托洛茨基》。想一想，在东北这块土地上，日本的败北、苏联的进入、解放战争中双方的争夺，最后是史诗般的大决战——如果他现在再来一次东北，还会有怎样的感想呢？而如果他以后着手画这部作品，又会以怎样的方式来画呢？笔者本人对此可是非常感兴趣的……

四十年的岁月

到今年为止，安彦良和的漫画家历程正好走过了三十个年头，从他进入动画界开始算起，则已经过去了将近四十年。

结束这篇文章的时候，在我脑中徘徊不去的，却是《蚤之王》的最后一句话。尽管《蚤之王》在最后轻松得有点俗套，但这句话还是深深地震撼了我。

62 岁的安彦早已不再年轻，但在他的内心深处，却依然留存着当年的那股锐气。

“我是不会被任何人驯服的！”▲

安彦良和主要漫画作品一览

注：不出名的短篇、同一作品的外传等皆未记入

《亚利安》
刊载：德间书店，《龙》，1979 年 5 月号 ~ 1984 年 11 月号

《库尔德之星》
刊载：德间书店，《少年队长》，1985 年 2 月号 ~ 1987 年 4 月号

《金星战记》
刊载：学习研究社，《Comic NORA》，1986 年 9 月号 ~ 1990 年 4 月号

《Center Court》
刊载：德间书店，《少年队长》，1987 年 12 月号 ~ 1988 年 5 月号

《大国主 古事记卷之一》
刊载：德间书店，非连载，1989 年 8 月 ~ 1991 年 11 月

《虹色的托洛茨基》
刊载：潮出版社，《Comic Tom》，1990 年 11 月号 ~ 1996 年 11 月号

《神武 古事记卷之二》
刊载：德间书店，非连载，1992 年 6 月 ~ 1995 年 3 月

《安东 ANTON》
刊载：学习研究社，《NORA Comics Deluxe》，1992 年 9 月号 ~ 1995 年 4 月号

《三河物语》
刊载：中央公论社，非连载，1995 年 2 月

《贞德 Jeanne》
刊载：NHK 出版，非连载，1995 年 10 月 ~ 1996 年 7 月

《耶稣 Jesus》
刊载：NHK 出版，非连载，1997 年 4 月 ~ 9 月

《玛丽雅 MARAYA》
刊载：MediaWorks，《电击 Adventures》Vol.18-27、《电击 hp》Vol.5-7

《尼禄》
刊载：文艺春秋，《Comic BiNGO》，1998 年 3 月号 ~ 1999 年 5 月号（第 13-15 话非连载）

《王道之狗》
刊载：讲谈社，《Mister Magazine》，1998 年 1 号 ~ 2000 年 3 号

《鞑靼风暴》
刊载：Media Factory，《Comic Flapper》，2000 年 3 月号 ~ 2002 年 5 月号

《蚤之王》
刊载：讲谈社，《Morning 新 Magnum 增刊》，2001 年 14 号 ~ 20 号

《亚历山大大帝 ~走向世界帝国之梦~》
刊载：NHK 出版，非连载，2003 年 7 月

《机动战士高达 The Origin》
刊载：角川书店，《Gundam Ace》，No.001 ~连载中

《丽岛梦谭》
刊载：德间书店，《月刊 Comic 龙》，2006 年 11 月号 ~连载中

《胜海舟》
刊载：朝日新闻出版，《周刊 漫画日本史》，第 34 号（未出）

（注：《胜海舟》是朝日新闻所出系列的其中一本，这个系列选择了日本历史上的 50 位著名人物，延请漫画家们画出他们的故事。安彦分到了幕末著名政治家胜海舟；这一系列 2009 年 10 月才开始出，安彦的那本要等到几个月之后了。不过，他会怎么画，了解他的人恐怕都心里有数吧……）


DVD ROM
ATTENTION
收录在光盘中
请对照参看
CHECK & PLAY!
日本同人游戏制作组介绍专题
（连载五）
作者：水雨月☆冰璃（中国同人游戏开发团体－蓝天使制作组的创建者和总制作人）

No inter're'est in Curtain fire? ——Team RebRank



团体介绍

「RebRank(リブランク)」是以游戏软件的制作、颁布、企划、创作等作为主要任务的同人游戏制作小组，如同制作组 LOGO 下方的“No inter're'est in Curtain fire?”所说的一样，他们企划制作的作品以射击类游戏（STG）为主。这个同人游戏制作小组脱生于东京电机大学的 Amusement Makers（Amusement Makers 是在东京电机大学理工学院活动但属于非正式的游戏制作小组，成员是理工学院的学生，社团和大学本身关系不大。）。在他们的第一部作品『五月雨』开发基本接近尾声的时候，该制作小组的成员从东京电机大学理工学院毕业，成为了社会成员。因此小组也从 Amusement Makers 中独立了出来，组成了现在的 RebRank。



成员介绍

RebRank 现在的成员总共有 7 人，所有人都已经是社会成员，而并非学生。

Yoko
担当：企划进行、敌人 / 子弹动作程序、各种图像建模、规划设计、效果音和 Web 关联。

Sheile
担当：主程序、程序设计和脚本引擎制造。

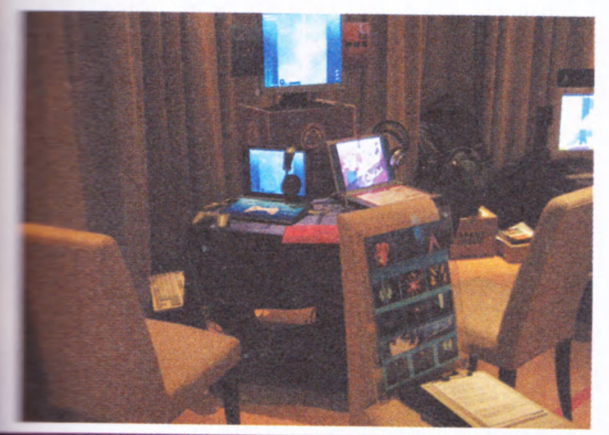
らいね
担当：画面图像制作、设计、DT、建模和插画……

hajime
担当：子程序担当。操作、程序库和 Replay 等。

竜ライター
担当：资料整合封装和音乐创作。

myz
担当：剧本和世界设定。

muraro
担当：人物设计和绘画。









作品介绍

五月雨 ~ samidare ~

游戏类型：
战略性近接攻击包含类弹幕屏蔽类 STG
制作时间：
2002 年开始 -2005 年制作完成（2009 年公开最新修正补丁及资料设定集等内容）
所属系列 / 计划名称：
Project Blank(P.N.B) 第 1 作 /SMD-01
CD-ROM 一张 / 价格 500 日元



Windows 専用ソフト Copyright(c) Project Blank, Amusement Makers 2002-2005 / RebRank 2008 All Rights Reserved.

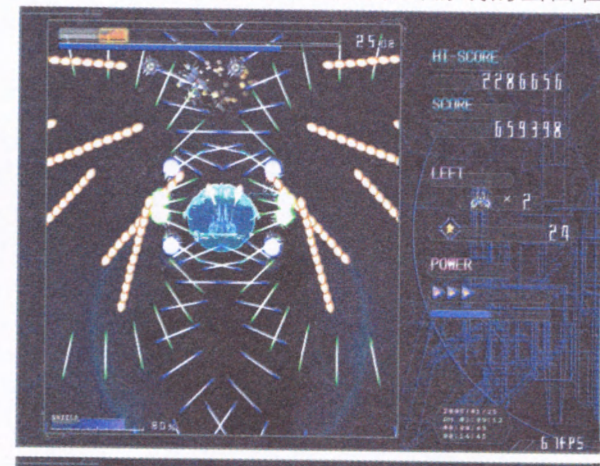
本作的主角是一个被制造出来操纵“五月雨”的人造少女，她虽然有着普通少女的外貌，但是却不会成长。在返回地球之后，身受重伤的她在“五月雨”的残骸中被发现。当时的发现者认为她的伤不可能再治愈，然而仅仅数日之后，少女的伤就已经痊愈，并且用神秘的方法隐藏了“五月雨”的残骸，之后其本人也失踪了。

『五月雨』是一款需要玩家一边考虑自身机体的移动方法，一边巧妙利用弹幕屏蔽享受接近攻击乐趣的 STG。本作主要强调 STG 的游戏性，把敌人攻击的紧迫感与速度感作为重点进行制作。游戏中大量高速运动的弹幕除了考验玩家躲避弹幕的技巧之外，还考验玩家运用屏蔽弹幕的防护手段的时机。正因为这个要素的加入，所以『五月雨』本身也具备了一定的战略要素成分。

不过游戏本质上还是 SHOOTING GAME，并且是强调“背版”类型的游戏作品。游戏的弹幕和敌人的出现看似高速混乱，其实都有着非常固定的出现时机和规律。所以玩家只要熟悉了各种弹幕的出现时机和规律，并巧妙的运用弹幕屏蔽，那么游戏的难度就会大幅度的下降。

作为制作组花费三年时间制作出来的作品，『五月雨』的世界观和故事设定经过了反复的修改，最后形成了一个有着精彩复杂的世界观设定的庞大故事，今后大概也会一直继续发展并完善下去。因此如果玩过本作的玩家有兴趣的话，也可以看看 RebRank 精心设计的『五月雨』世界，相信它的故事设定一定不会让你失望。

在游戏流程方面，本作拥有正篇三个关卡+一个 EX 关卡，游戏的流程非常短。三年时间开发周期中，制作组并没有把全部精力放在关卡制作上面——事实上本作的关卡在 C67 的时候就已经制作完成。制作组后期的更新主要是针对游戏画面及特效进行各种修补、改良程序、修正 BUG 以及添加一些新的系统功能，而并没有制作添加新的关卡。虽然最终游戏的画面在





开发人员的努力下变得非常华丽，但是游戏流程过短也就成为了这个 STG 游戏作品的最大遗憾。本游戏《二次元狂热》第三期已收录。

RedRive

游戏类型：
动作类 STG
制作时间：
2007 初版 -2009 最新版
所属系列 / 计划名称：
Project Blank(P.N.B) 附加（预定外）作品
WEB 免费发布作品

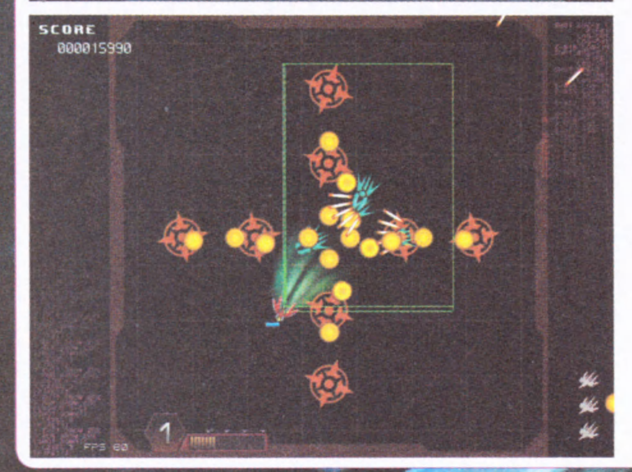
本作是 RebRank 制作的一个小作品，作为

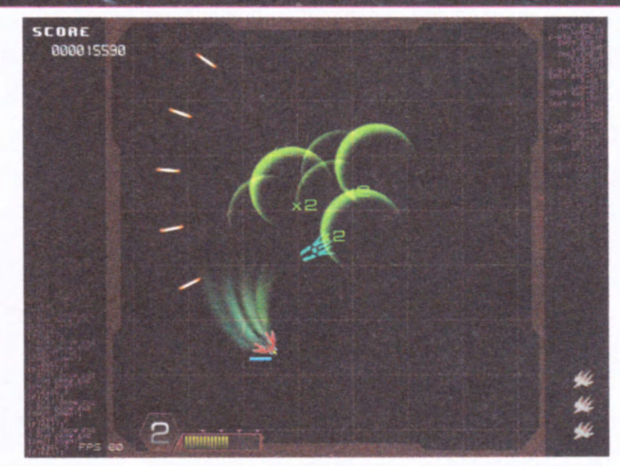


Project Blank(P.N.B) 额外附加品，在制作组的官方主页上免费发布，并且可以免费下载到最新版。『RedRive』的最早版本为 Ver0.0100，在 2007 年的‘TDU 鳩山祭’活动中用 Amusement Makers 的名义出展。之后在 2008 年 4 月 1 日当天，游戏的 Ver1.00 版本进行了限定公开，此后该版本也被收录在 C76 上制作组发布的 RefRain C76(2009/08/15) 光盘中。2009 年 10 月 4 日，制作组正式公开了『RedRive』的 Ver1.01WEB 免费发布版。本版本更新了程序的内部处理机制，修正了之前分数计算中存在的错误，同时进行了 Twitter 对应，加上各种其他的细微修正和追加，因而这个版本可以看作是接近于最终完成版的游戏。

从游戏类型上来讲，『RedRive』是讲究在







画面内进行旋转获得乐趣的游戏。在进行回转的同时努力包围并且消灭敌人，对于 STG 游戏来讲，不得不说是一个非常新颖的游戏形式设定（虽然系统不是很优秀……）。不过因为其特殊的操作和攻击方式，游戏变得比较难以上手，估计除非是对 STG 类游戏有特殊执着的玩家，一般人是不会花费太多心思去研究这个游戏的。此外，『RedRive』是制作组用『RefRain ～ prism memories ～』的引擎制作出来的一个练习之作，由于灵活运用了『RefRain』的内部程序和资源，令开发者适应了程序的脚本，从而能够更熟练地开发 Project Blank(P.N.B) 的第二个 STG 正统作品。

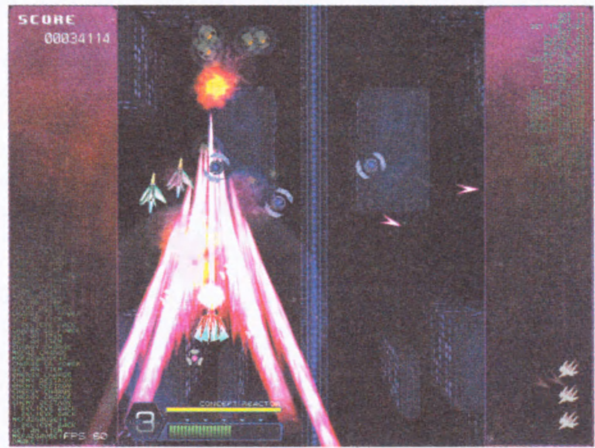
RefRain ～ prism memories ～

游戏类型：
正统纵版射击游戏作品
制作时间：
2005 年 1 月 1 日开始 – 目前游戏未开发完成。
所属系列 / 计划名称：
Project Blank(P.N.B) 第 2 作 /SMD-02
CD-ROM 一张 / 价格未定

『RefRain ～ prism memories ～』是

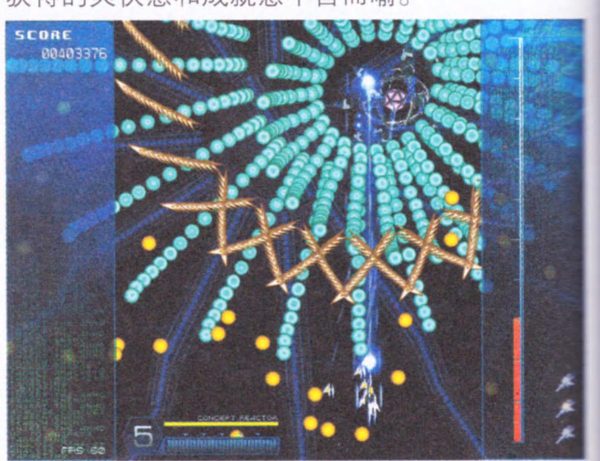






RebRank 名副其实的正统作，也是制作组内异常重视的大制作，自 2005 年 1 月开始制作，直到现在依然未完成（只做到了体验版的程度），由此可见制作组开发本作的重视程度与足够的耐心。也许正因为是同人作品的原因，制作组可以完全不用顾忌游戏的开发周期，在没有时间限制的条件下去专心制作。

『RefRain ～ prism memories ～』和前作一样重视紧迫感与速度感，具体表现为游戏有着大量高速运动的有规律弹幕，在游戏过程中需要玩家进行精确的躲避操作。这些弹幕初看之下会给人数量庞大、极其密集的感受，不过因为游戏本身有着许多与现有 STG 不同的设计理念，所以整体难度不会很高。喜欢并且擅长 STG 类游戏的玩家，熟悉系统后就可以非常容易地躲避高速密集的弹幕，再加上干净华丽的画面和精确爽快的优秀操作感，若能掌握系统的规律，伴随着快节奏 BGM 的动听旋律，玩家获得的爽快感和成就感不言而喻。



『RefRain ～ prism memories ～』的系统设计和『五月雨』完全不同，但在游戏理念方面和前作比较接近，而且世界观继承了『五月雨』。由于游戏故事和其他一些关联信息笔者已经在《二次元狂热》第五期上的《C75 同人游戏作品扫雷推荐》一文中有过详细的介绍，因此重复的部分就不再赘述。（本作的 C75 版本『二次元狂热』第五期已经收录）

RebRank 的 C77 最新参加情报

RebRank 已经确定参加 12 月 30 日开始的 C77，地点是东 X-16b，他们预定颁布的作品是『# ○ Samidare Archive』（暂定名）和『五月雨设定资料集 &sound track 』（完成版），前者在本篇文章完成的时候依然在紧张制作中，完整的版本应该会非常华丽。

Samidare Archive(确定名称)/ 五月雨设定资料集 &sound track（完成版）

同时包含了五月雨设定资料集 (WORLD OFFICIAL DATA BOOK) 和游戏的 sound track（音乐 CD），以及五月雨的游戏本体 CD 一张的颁布物，贩卖价格为 1700 日元。这个颁布物在本篇文章完成的时候依然在紧张制作中，完成的版本的内容物预定会包括五月雨设定资料集一本（A4 版 / 全 56 页，彩色 4 页，黑白 52 页。包含五月雨的世界观设定资料、彩图、开发后期访谈以及未公开的资料。）× 音乐 CD(包含 18 首音乐，45 分钟 / CDDA 五月雨的游戏本体也可能会收录在同张 CD 上）× 特制包装 (EXTRA CLEAR SLEEVE CASE)。

RefRain ～ prism memories ～ C77 Trial ver.（体验版）

本作依然是『RefRain ～ prism memories ～』的体验版，

C77 预定发布的版本和 C76 一样依然会包含 4 个关卡，制作组目前针对 C77 的游戏版本没有新关卡的追加计划。

不过虽然依然是包含 4 个舞台的游戏，C77 的版本会对 C76 版本存在的问题和游戏关卡进行细微的调整和修正。

颁布价格：300 日元。

五月雨 ~ samidare ~ (ver1.052)

颁布价格：500 日元。

完成版的五月雨游戏本体，因为还有 20 套左右少量的库存，因此决定拿到会场贩卖。



总结

RebRank 是一个追求完美的同人游戏制作团体，这不仅体现在他们在制作游戏过程中的认真和耐心，更体现在每个作品发布后他们详细周到的技术支持上。即使是已经制作完成好几年的作品，只要他们发现任何一个细微的错误，都会继续进行修正。如此认真细致的态度也让他们的每一个作品都可称之为精品。

えーでるわいす -Edelweiss

团体介绍

‘えーでるわいす’这个制作组是于 2004 年[illegible]月正式创建的同人游戏制作团体，英文名称叫做‘Edelweiss’（雪绒花）。团体管理者是**なる** Nal，此人也是团体的核心，在 Edelweiss 的同人游戏作品中担任主要的制作人。Edelweiss 制作的作品中往往都有不属于他们的成员的 STAFF 以外援的形式参与到制作中。至今为止参与过 Edelweiss 作品制作的 STAFF 主要有：

セキスズメ：在作品『**花咲か妖精**』中负责绘制一部分的插图（此人比较邪恶，喜欢画エロ CG……）。

TOMY：在作品『ether vapor』中主要负责建模、机械设计和游戏封装相关的程序设计。在作品『**花咲か妖精フリージア**』中负责登场人物的动作设计（这个家伙是个机械狂人）。

アスコーン：在作品『ether vapor』中负责机械设计（此人很低调，没有自己的任何主页或者创作圈子，因此详细情况不明）。

陸龍宏：在作品『ether vapor』中负责 3D 建模支持的工作（此人有着自己的同人游戏组，名字叫作“EARTH-PROJECT”，其本人非常钟爱 RPG 类型的游戏，自己团队的作品以 RPG 类型为主）。

砂糖 佳：在作品『ether vapor』中负责人物设计的工作。

DM：在作品『**花咲か妖精フリージア**』中负责程序库、基础系统程序的编制工作。

ノリスケ大統領：在作品『**花咲か妖精フリージア**』中负责人物设计，登场人物建模，登场人物动作，舞台设计，舞台建模的工作。

矢野雅士：在作品『**花咲か妖精フリージア**』负责音乐和效果音的制作。



作品介绍

花咲か妖精

游戏类型	画面固定动作类
发布时间	05/12/26（初版）
性质	免费软件



『**花咲か妖精**』是 Edelweiss 的处女作。游戏中的主人公是花之妖精，需要面对袭来的害虫在 4 天内守护鲜花。如果守护失败，那么花就会枯萎；守护成功，鲜花就会盛开。作为一个非常小品的游戏，『**花咲か妖精**』的制作动力来源于 2CH 上的一个"在双休日之前制作出一款游戏"的活动——限定作者必须在一周之内完成一个游戏。虽然 Edelweiss 一周之内很努力地去追赶进度，但最后依然未能准时完成，于是他之后又慢慢地对游戏进行修改完善，最终制作出了 Ver3.00 版本（06 年 4 月 5 日最终完成，这个版本是当时游戏的最终版）。在最初的设计中『**花咲か妖精**』有许多非常有趣的构思：比如让花的生长在游戏过程中实时变化（现在的游戏版本中是固定的，只有当天数切换的时候花才会发生变化）、舞台的判断经常发生变化、敌人的类型除了普通的虫子之外，还包含可以飞翔和拥有坚固盔甲的生物等，可惜这些构思最后都很遗憾地没能在完成版游戏中实现。



2008 年末，制作组在 C75 上公布了 Edelweiss 的新作『**花咲か妖精フリージア**』，同时在 2009 年 4 月，对『**花咲か妖精**』这个处女作的游戏版本再次进行更新，于 4 月 19 日公布了最新版本 version 3.02。相比原来的 Ver3.00，新版在游戏系统和玩法方面没有任何的变化，也不是修正 BUG（Ver3.00 版本已经不存在 BUG。



时隔多年制作组再次更新本作的目的，是为了把原作『**花咲か妖精**』的敌人（虫子）形象进行更新。原来本游戏的敌方形象是主角的复制体，也就是说敌人和主角拥有一样的形象，只不过在颜色上有所区分（2P……）。而 09 年进行更新之后，敌人形象变成了新作『**花咲か妖精フリージア**』C75 发布版本中登场的敌人形象（黑黑的虫子），所以，从制作组这种做法上我们也可以看出，『**花咲か妖精**』是一部与 Edelweiss 的最新作『**花咲か妖精フリージア**』密切相关的作品。本作的 Ver3.00 版本在《二次元狂热》第五期 DVD 光盘中收录。

エーテルヴェイパー -ether vapor

性质	同人软件
发布时间	07/12/31
游戏类型	纵横正面 STG

本作是 Edelweiss 的第二作，也是该制作组在天朝人气最高的作品（国内译名为：『苍空之雾』）。『ether vapor』的画面采用全即时 3D 的方式呈现，而且各种光影特效都极其华丽，不过游戏依然采用了传统的 2D 射击游戏的操作方法，这也让本作非常容易上手。

作为一个拥有华丽 3D 画面的游戏，『ether vapor』在系统上也做出了极大的创新：一纵版射击模式、横版射击模式、斜 45 度射击模式、正面射击模式和旋转射击模式等等多种多样的玩法都会在游戏中一一出现，结合着华丽的 3D 画面，带给玩家的震撼不言而喻。

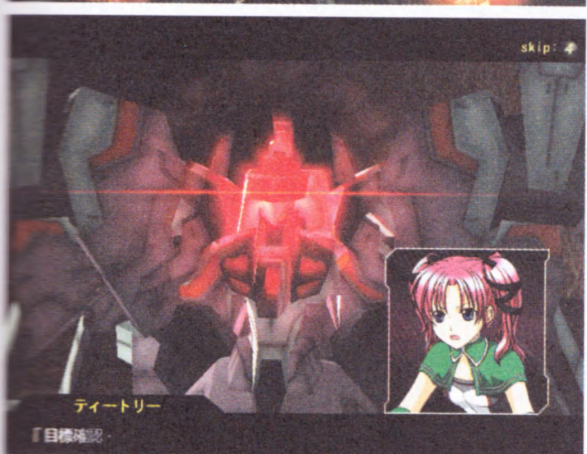
同时作为重视对敌人的打击的 STG 游戏，『ether vapor』的操作设计也异常优秀：舒适并且丝毫不拖泥带水的操作感可以让玩家在尝试本作的第一时间就喜欢上它，而制作组也想让玩家通过本作获得 STG 那种回归原点的体验："射击 → 破坏 → 爆炸 → 获得极大的爽快感！"以上就是 Edelweiss 在制作『ether vapor』的时候采取的思路。



由于近年来三大同人奇迹之一的东方系列的出现，让弹幕系 STG 成为了同类作品中的主流，这点制作组自然不会视而不见。所以在『ether vapor』中，制作组也有意识地加入了华丽的弹幕要素。不过这不仅仅是为了配合当前 STG 的潮流，Edelweiss 也在其中融合了自己的理念做出了创新：以带有明显时代潮流的 2.5D 类型的 STG 作为本作的制作目标。









作为一个同人游戏，『ether vapor』无疑是同类作品中具有一流水准的佼佼者。在这个游戏的正式版推出之后，也立刻获得了玩家对其“超越了商业游戏的同人作品”的高评价。

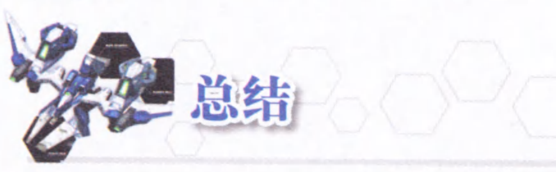
由于收录专题文中介绍到的制作组优秀作品的惯例，本期的《二次元狂热》的 DVD 中收录了『ether vapor』的中文版，所以故事方面就不用再介绍了，有爱的玩家请立刻去尝试一下吧！

花咲か妖精フリージア

性质	同人软件
发布时间	未完成
游戏类型	动作类

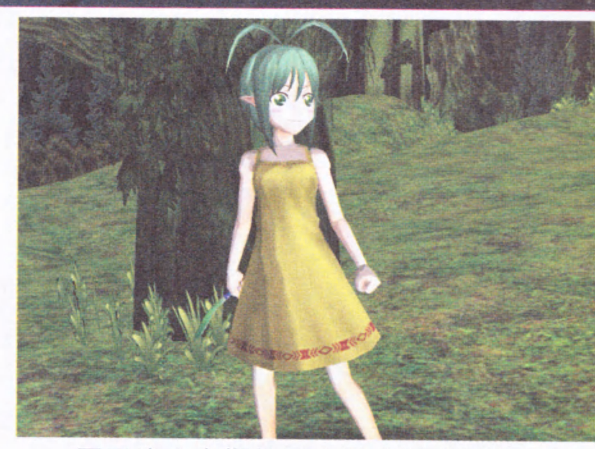
『花咲か妖精フリージア』是上文曾提到过的 Edelweiss 最新作，虽然在基础设定上和『花咲か妖精』是一致的，不过新作本身可算是彻彻底底的重制，背景和人物都以全 3D 方式呈现，原作中画面固定的游戏模式在本作中也不复存在。在 C75 的时候，制作组曾经发布过『花咲か妖精フリージア』的第一版（收录在《二次元狂热》第五期的 DVD 上），在这之后经过一年的沉寂和精心制作，Edelweiss 终于宣布将会参加年末的 C77，相信到时候本作的最新版就会发布。

另外在 09 年 11 月，制作组曾经进行过 CV 募集（1 号开始，17 号结束），短短的 17 天，全部角色的 CV 就已经最终确定下来了（应募者的人数超过了制作组的预料，果然 11 区和天朝有很大程度的不同啊……泪目……）。这样的话，玩家以后应该能在这个游戏中听到角色们可爱的声音了。『花咲か妖精フリージア』有着全 3D 的华丽画面和可爱的人物，同时玩家可通过非常简单的操作获得打击敌人的巨大爽快感！所以本作同样是一个非常优秀的同人游戏，喜欢它的玩家不妨期待着 C77 制作组即将发布的最新版吧。



总结

Edelweiss 不需要用言语去表扬和赞美，玩家只需要细细品味一下他们的作品，就能感受到他们的优秀和认真了。



写了这么多期的同人游戏制作组介绍，偶尔也说点题外话……虽然笔者不知道以自己的能力是否能让大家去了解同人游戏发展的历史、内幕，还有其中蕴涵的独特文化。不过笔者自己作为身在天朝的一名同人游戏创作者，也衷心地希望同人游戏也可以作为一种文化在天朝被发扬光大，希望未来能有更多的人加入到同人游戏这个大家庭里面，一起创造着、分享着这份纯粹因为爱而诞生的快乐。

在本篇文章的最后，还有一件要告诉大家的事情。就是笔者的同人游戏团体“蓝天使制作组”的年度作品『刻痕 Ⅲ』在本期杂志上全国独家首发，这是一个没有任何经济利益的免费作品，完全因为爱而创作。希望看到本文的大家都能去玩玩这个作品，毕竟这也是天朝的 GALGAME 啊（笑……）！希望我们的用心付出可以得到大家满意的笑容！如果你喜欢『刻痕 Ⅲ』，仅仅是一个笑容或者是一句话的鼓励，对我们来说就已经足够！▲





ATTENTION
DVD ROM
收录在光盘中
请对照参看
CHECK & PLAY!

ウソツキと犬神憑き

『犬神附身与谎言』

闲谈 Galgame 中的"夏目友人账"

USOTSUKI TO INUGAMITSUKI

文 / 浅色回忆（KIDS FANS CHANNEL 撰稿组）

——黄昏时不要接近森林。

父亲常常这么说。

可是，我有时会忍不住，漫无目的地向森林走去。每当我来到山脚下，来到这个能远眺地平线的地方时，心中就会无比宁静。

……不，正确来说或许正相反。平时自己刻意封闭的内心变得无法冷静下来，充满了难以理解的高昂感。这是森林的缘故吗？还是赤红的夕阳造成的呢？我不得而知。

不知是哪个孩子遗失的，貌似很便宜的橡皮球，到了我眼中，也如同宝石般闪耀着光芒。

拿起球抛了几次，很快就感到了厌倦，于是我再次迈步前行。

[前言]

2009 年 11 月 20 日，一款名为『**ウソツキと犬神憑き**』(『犬神附身与谎言』) 的 GAL 新作悄然发售，没有大张旗鼓的宣传，也没有耸动眼球的噱头。除去一些经常会去官网看新闻的铁杆玩家，国内的玩家群几乎不知道它的存在。但此游戏所拥有的 Staff 却让人无法轻视。从『小魔女帕妃』、『AS ~ 天使小夜曲』到『交响乐之雨』，一个个游戏组成了无法忘却的回忆。作为工画堂黑猫组在 09 和 10 之交之时推出的新作，仅凭这一点，就有足够的理由让笔者去尝试一下了。而在并没有采用弹奏系统的这款游戏中，以音乐见长的黑猫组又会给我们带来什么样的惊喜呢?

一切，都只有在游戏中寻找解答了。



犬神缘起：看不到妖怪的神社继承人



夕阳下散步的少年名叫榊九十九，父亲是神社的神主兼灵媒师，但作为继承人，他却毫无通灵的天赋，鬼怪也好，土地神也好，他都和常人一样无法看到。并且因为小时候受伤的缘故，现在行走常常还要借用拐杖，于是这种看似日常的散步，对于他来说也不吝于一次短途旅行。

一提起神社，想必大多数宅的第一反应就是萌萌的巫女。不过作者西川真音表现出他一如既往的真实细腻风格。普通还有些跛脚的少年，下意识地去玩孩子的橡皮球，一些小小的细节让主角在潜移默化之中立体了起来。安静、柔和、内心还有些许迟疑，仿若『交响乐之雨』中的库里斯，不过不同的是，那次是在下雨的城镇里奏起心的音符，而这次是在原生态小镇里一次关于妖怪的传奇。



就在这次看似平常的散步中，九十九偶然发现了地上的血迹，也许是探险心作祟，也许只是莫名的冲动。他鬼使神差地深入了黄昏时的森林。追寻着血迹，他在一棵古树下发现了一只穿着衣服的狗。

因为平日里并不会看到妖怪，所以九十九并没有反应过来眼前的生物究竟是什么。直到听到对方用人类的语言说出他的号“白”的时候，他才确信这就是传说中的犬神。其后，九十九和犬神签订了契约，随之而来的是多了一个名义上的护卫，以及一些奇特的能力。

在犬彦用契约借用的力量治愈了自己的伤口后，九十九也突然发现自己可以看到鬼怪了——不过这也只是他自己的感觉而已。无论是一开始在路上看到的犬神血迹，还是他的号“白”，都确定无疑说明了这是只有他才能遇到的机缘。而故事的画卷，也就在这样的机缘之下徐徐展开……



人物：现代与传统夹缝中的妖怪传奇



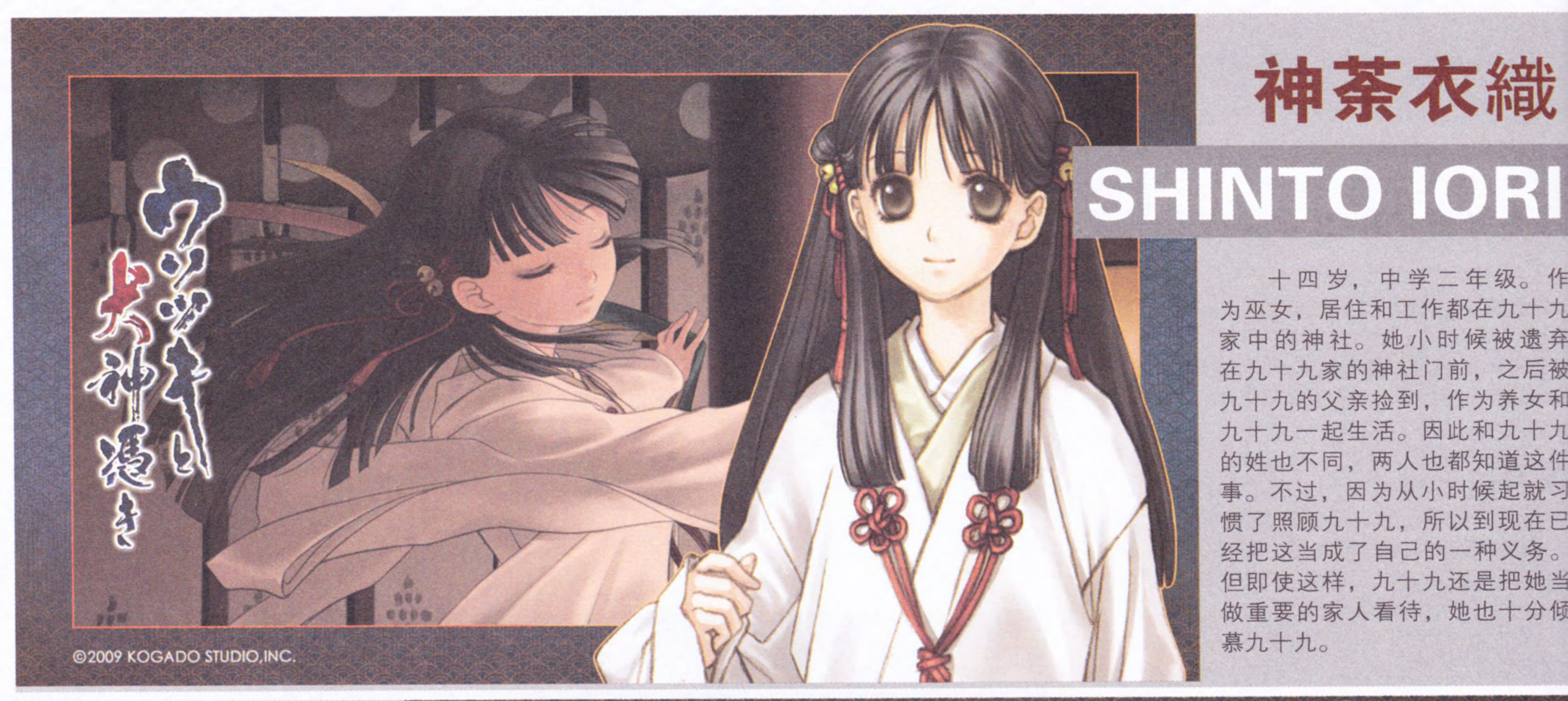
榊九十九
SAKAKI TSUKUMO

身体柔弱，由于小时候受伤的缘故，至今单脚还有些不方便，需要借助拐杖行走的青年。虽然是神社的继承人，但似乎不能看到有灵力的东西，而且还完全不相信他们的存在。他在被犬彦附身之后，就突然能看到怪物和幽灵们了。



犬彦
INU HIKO

很久以前是犬神家族正统的犬神。负伤后得到九十九的帮助，于是作为护卫和他一起生活。由于他不会谈起自己过去的事，所以他究竟为何来到这里就不得而知了。虽然他十分讨厌人类，不过和九十九，衣织一起生活后，他的看法也逐渐开始改变。



神荼衣織
SHINTO IORI

十四岁，中学二年级。作为巫女，居住和工作都在九十九家中的神社。她小时候被遗弃在九十九家的神社门前，之后被九十九的父亲捡到，作为养女和九十九一起生活。因此和九十九的姓也不同，两人也都知道这件事。不过，因为从小时候起就习惯了照顾九十九，所以到现在已经把这当成了自己的一种义务。但即使这样，九十九还是把她当做重要的家人看待，她也十分倾慕九十九。

鬱塁百夜
UTSURUI YUYA

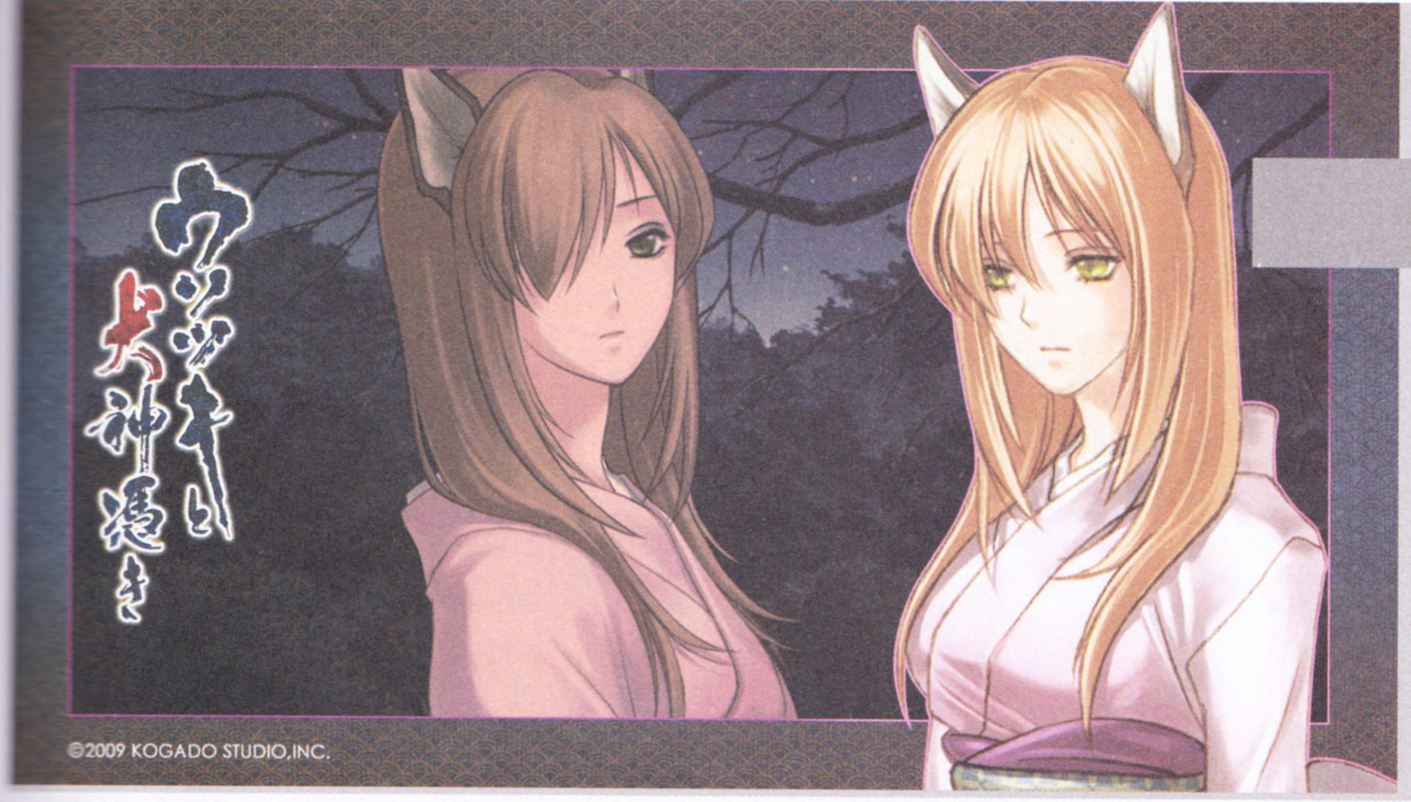
九十九的姐姐，十八岁的高中三年级学生。她是继承九十九神社分家的女孩，来年已经决定要就读于开设神道学科的大学。和九十九不同，作为学生的她在上学的同时还接受着退魔的委托。正因如此，她和身体单薄的九十九关系并不算好。不过和衣织的关系却很亲近，看起来就像姐妹一样。在犬彦附身在九十九身上后，她也经常在平时不露面的神社出现了。



彩纪
SAIKI

被狐狸附身的十五岁少女，有吸引妖怪聚集的体质。身为邻村祭奠中的"御子"。听说九十九所在的神社因除鬼而闻名，所以前来拜访。可是却未能很快驱走身上的妖怪。于是暂时住在九十九的家中。看起来是一副不食人间烟火的样子。但其实意外的好相处，对未知事物充满了好奇。随着调查的进展，她和一般的妖怪附身不同的这点也逐渐明朗起来。

©2009 KOGADO STUDIO,INC.



芙蓉

FUYOU

依附在彩纪身上的妖狐，偶尔以彩纪的主人格出现。会在一些事件中帮助九十九解决问题。也许是对人类还抱有戒惧的心理，所以话不多，每次出现的时间也很短，对自己附身原因只是模糊地给出了“约定”的理由。故她真正的目的众人无法猜透。不过从行动上，可以看出她负有杀死鬼怪的使命。

三人组

水岛珊瑚

MIZUSIMA SANGO

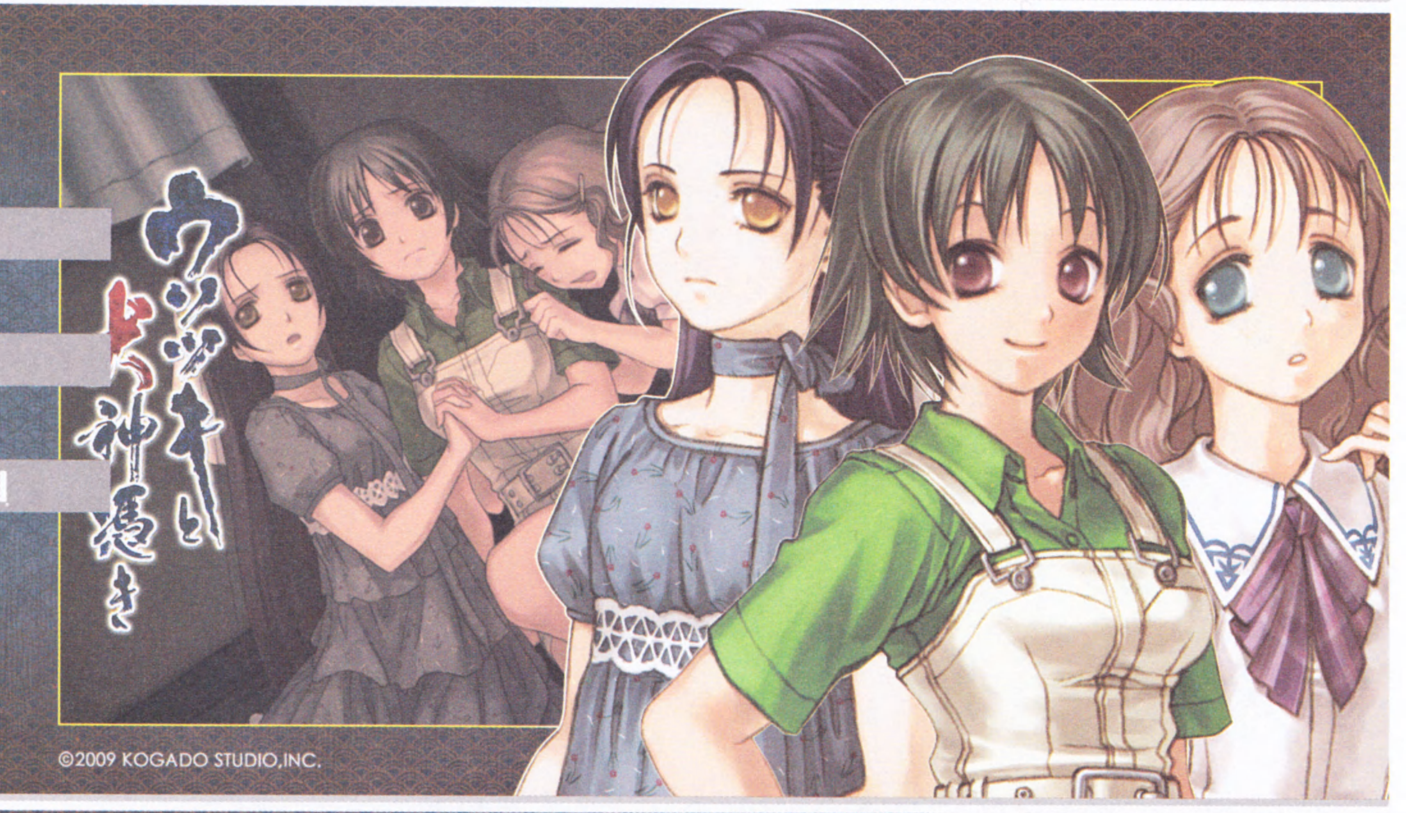
青叶翠子

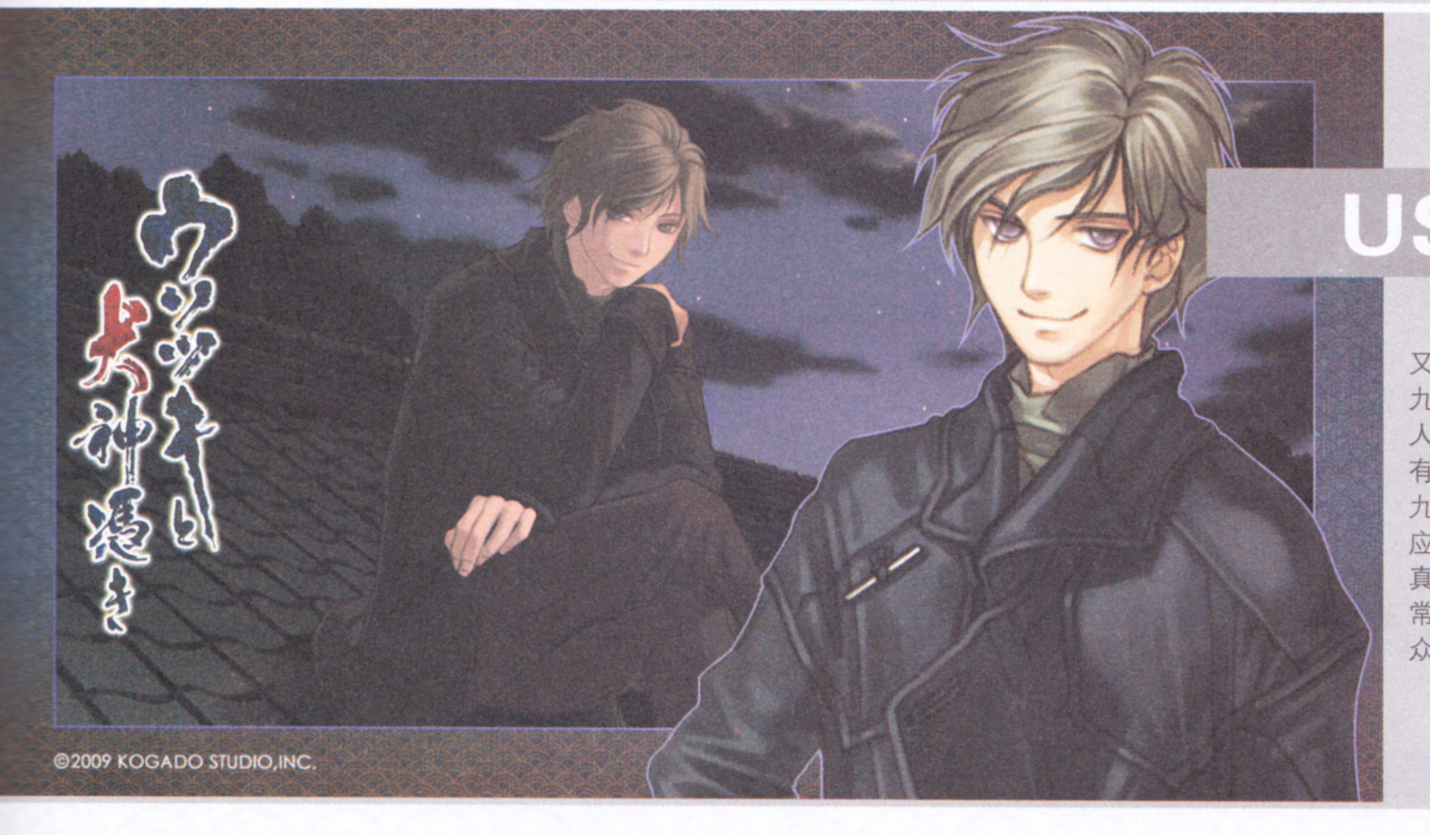
AOBA MIDORIKO

珠濑微雪

TAMASE KONAYUKI

在神社附近的废校中出现的三个少女。与听闻废校中传言有幽灵出没而去调查的九十九等人相遇。这三人似乎有什么理由才聚在一起，可她们都不肯言明，还说不要管她们。九十九很是在意，常常为了见到她们来到废校。





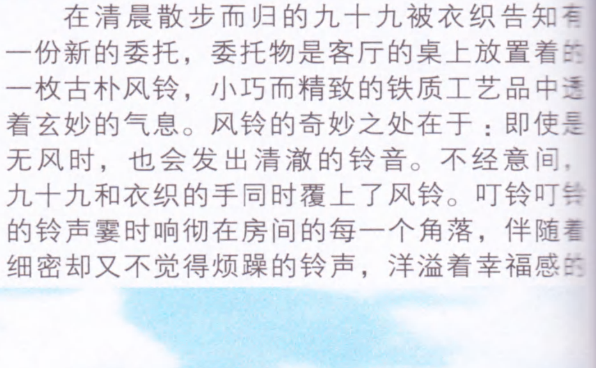
骗子

USOTSUKI

来去如风，经常突然出现又突然消失的迷之青年。以捉弄九十九和犬彦为乐。虽然有着人类的外表和现代的着装，但极有可能并不是人类。从他知道九十九的号“白”这一点来推断。应该是和九十九家有着一段渊源。真正的身份不明，自称是个骗子，常常在事件发生时用语言来蛊惑众人。不过至今还未造成实际危害。

犬神生活物语

淡泊宁静，不失温情



第一个故事：捉迷藏的少女

九十九和犬彦一起下山刚走到街道上，他的肩膀就被轻轻地拍了一下。转过头去。却只看到了一个红色的残影和女孩轻快的喊声："现在你当鬼了哦。"

一头雾水的九十九汇合了前来寻找自己的妹妹衣织和退魔师百夜之后，才渐渐明白刚才那个女孩是地缚灵。就像传说中在河里淹死的人会引诱其他游泳的人淹死一样。自己刚才被拍了，加之身体又不好，如果放着不管的话肯定会造成大麻烦。

在众人的推断下，很快就在一座公园内找到了背着书包的女孩。原来她是因为在捉迷藏游戏中发生了交通事故而去世的。所以灵魂依依不舍地驻留在公园中。面对这样的一个少女，尽管一行人中有巫女也有退魔师，但没有一个人狠得下心去直接驱散。即使是一直叫着"吃掉你哦"的犬彦，本质上也不过是只外冷内热的傲娇犬神而已。

在大家苦恼的时候，不知道是由谁开始。捉迷藏的游戏又进行了起来。暂时把麻烦抛在脑后的众人，真真切切地回归了一次童年。而在捉迷藏结束后。背着书包的女孩也悄然成佛。这时众人才恍然大悟。原来在一起捉迷藏的时候。他们就已经达成了女孩的心愿。

妖怪这个群体也许并非是我们想象的那样充满了凶恶和恐怖，如果说妖怪来自于自然的幻化，那自然中既有毁灭的力量，也有创造的力量。如果说妖怪来源于人心的执念，同样的，恨与爱也是可以相互转化的感情两极。所以，像捉迷藏的少女这样的"灵"在这个世界上也一定不会少见。只是我们大多数人，都无法看到罢了。

第二个故事：约定的风铃

在清晨散步而归的九十九被衣织告知有一份新的委托，委托物是客厅的桌上放置着的一枚古朴风铃，小巧而精致的铁质工艺品中透着玄妙的气息。风铃的奇妙之处在于：即使是无风时，也会发出清澈的铃音。不经意间，九十九和衣织的手同时覆上了风铃。叮铃叮铃的铃声霎时响彻在房间的每一个角落，伴随着细密却又不觉得烦躁的铃声，洋溢着幸福感的







心情发自内心的扩散开来把两人融在其中。而造就了这一切的，是一段寄宿在风铃中的回忆。

"晶子小姐，虽然晚了很长时间，这就是我曾经约好要给你听的我的故乡的声音。"

故事中的故事发生在由于空袭而化为一片焦土的东京，主角是一个还是学生的少女，以及一个负伤的青年士兵。由于少女全身心投入的照顾，士兵从死亡线上捡回了一条命，青年怀着对少女感激的心情，与她在破陋不堪的房子中为了生存而开始了共同生活，慢慢地两人都成为了对方不可替代的人。虽然战争中的生活无比艰难，但只要还在一起，一切就都充满了安稳和幸福。

然而，不久之后，战争结束，两个人必须要回到各自的故乡去，在感情和现实面前。他们无奈选择了后者。虽然后悔，虽然无奈，但是能改变未来的那一刻已经被他们擦肩而过。唯一的补救是垂暮之年的少女，收到了已经去世的士兵的一份信，信中所附着的，就是这个会说话的风铃。而在借用九十九和衣织的身体再度说出相互思念的话语后，两个灵魂也仿佛终于重逢在一起。随着最后的一声清音。风铃恢复了平和，除去铃音依旧清越，和普通的风铃已毫无二致。

分类的话，这只风铃当然不属于任何种类的妖怪，只是由于承载了太多了美好愿望，而变成了一个灵魂碎片的暂时容器。清越的铃声，也是互相依偎的灵魂旋律。能拥有一份安稳的时光，然后再和自己心爱的人一起渐渐老去，到底是多么幸福的一件事……

两人安静地坐于廊下倾听着风铃，你是否也能感觉到同样的心情呢?

第三个故事：附身的狐妖

在炎热的中午突然来访的两名客人让原本平静的神社有了轻微的涟漪。瘦弱的一袭白衣，面前名叫彩纪的女孩自称为"是任何人的孩子，也并非是任何人的孩子。"根据一旁像是监护人

的里中女士的解释，才明白她是村子里举行祭奠时的“御子”。来委托的原因是被妖狐附身。

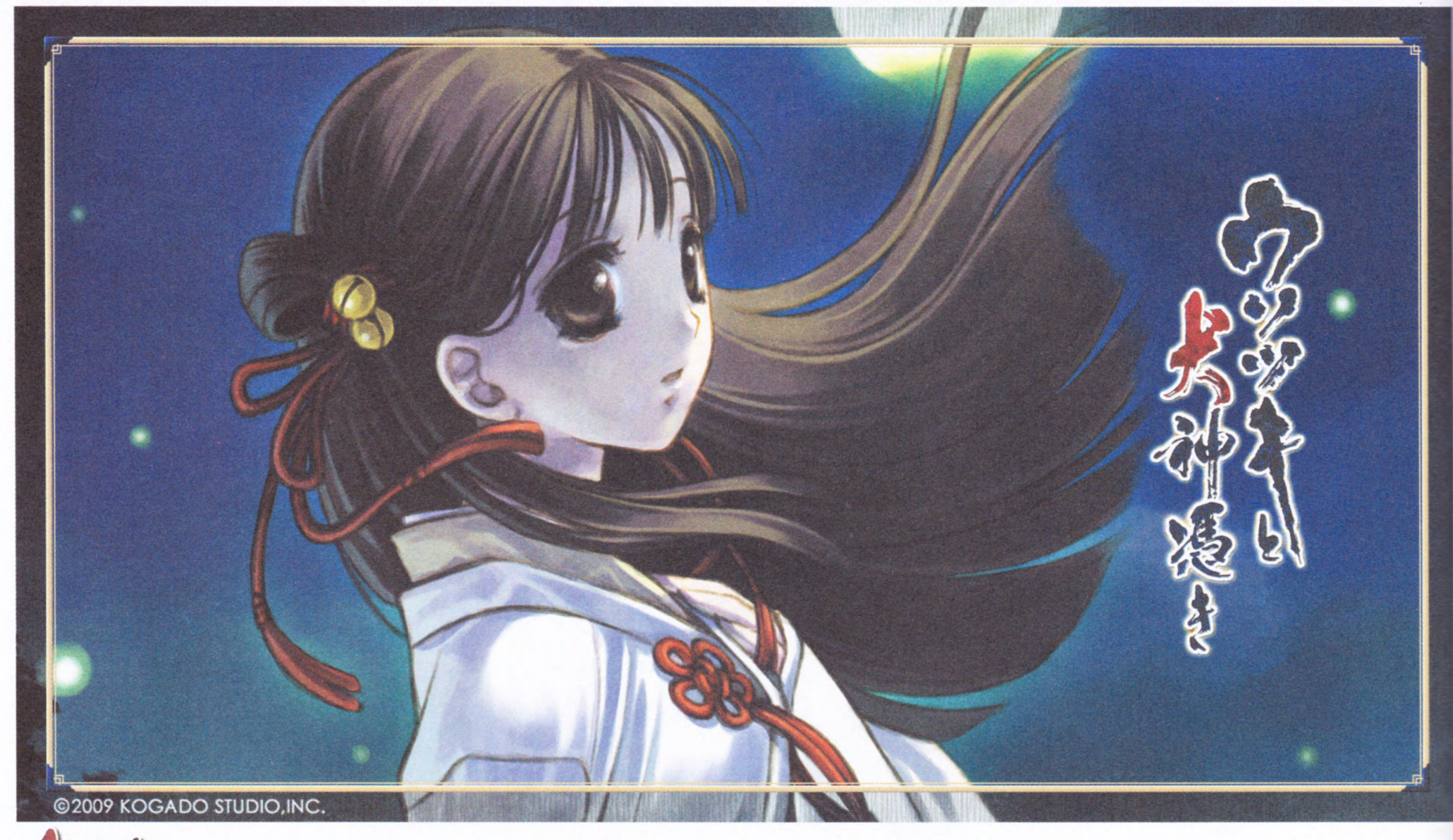
考虑到父亲不在家，而自己的力量又不足以驱除附身的妖狐，于是九十九打算谢绝这桩委托，但是却被里中女士找了个借口跑掉，只剩下彩纪一人留在九十九的家中。无奈之下，九十九也只好安排彩纪住到祭奠开始的时候。所幸，虽然看起来是一副不食人间烟火的样子。但彩纪并不是那种不好相处的人。反而对各种自己平时没有机会接触到的事物充满了新鲜感。想必她所拥有的让妖怪聚集的能力也和这种心性有很大关系。

和妖狐芙蓉的相遇毫无征兆地发生在深夜的庭院，早早睡下的九十九被中庭细微的响动惊醒。信步走出，却看到一位亭亭玉立的女子。褚色头发中竖立的尖耳，表明她的身份应是附身在彩纪上的狐狸，不过芙蓉对彩纪的附身并没有恶意。还告诉了九十九这是因为她们之间的约定。还未等九十九问出更多的事情，芙蓉就退回了彩纪的身体之中。但是向恢复过来的彩纪询问“约定”，她也是一头雾水。于是九十九只好先把这件事情搁置起来，期待着芙蓉的再次出现……

温暖的人与妖的故事

虽然狐妖的事件告一段落，不过九十九生活中的事件并没有减少。半夜废校里的幽灵、寻找自己头颅的日本武士、穿着平安时期服装的鬼怪乃至比神社还大的八歧大蛇，一场场或温情或紧张的单元剧把故事第三个、第四个、第五个地延续下去。西川真音依旧是把主线穿插在日常之中，凭借富有表现力的文字，营造出了人类与妖怪互相交错的这个世界。一步步地接近结局的真相。所有的这一切，并没有波澜壮阔的豪情或者神秘诡谲的悬念，却充满了让人感到温暖和治愈的情怀。







STAFF：坚实的制作团队

『犬神附身与谎言』是工画堂黑猫组首次尝试新的系统和新的题材，不仅如此，这次的制作团队也相当豪华。作为一款可以说在第一眼就能让很多人喜欢上的作品，不妨来看看创作者心中的『犬神附身与谎言』——

剧本：西川真音

“这是黑猫小组的首个和风ADV。虽然在以前的FanDisk的座谈会上曾经说过：‘下次就以怪物为主题！’，不过估计没有哪位还记得那时的事情吧。从那个时候开始，我所感受到身边的典型角色在实际的故事中活动起来、说出他们自己想说的话的这种感觉，无论何时都是那么新鲜，并且让我再次确认了我果然还是喜欢写故事这一点。如果这个故事不仅对于我，并且对于各位玩家都能成为一个特别的故事的话，这将是我至上的幸福。”

东京都新宿区出生的西川真音的家庭充满了艺术气息，父亲曾在摇滚乐队里担任过鼓手，母亲经营着一家画廊，哥哥西川響是音乐家。他本人在学校期间就曾连续三年在学园祭上被评为优秀。在Galgame界最初与长井知佳合作，以『秋之回忆2』的希望篇出道。并且在接下来的『My Merry May』和『My Merry Maybe』中大放异彩。2004年，西川真音独自负责了『交响乐之雨』的全剧本。达到了个人事业的高峰。但是在2005年推出短篇作品『羊之方舟』后就渐渐淡出人们的视线。这次『犬神』据传他负责了除去三人组线之外的全部剧本。加之其本就是擅长营造气氛的文风，能营造出如此迷人的和风风格也就不足为奇了。



剧本：北岛夏

“对于我来说，所谓描绘故事，就是在描绘角色。而在这次的游戏中，再算上那些带有西川先生的魅力的角色，总让我感觉好像是创造了许多人的孩子一般。他们和她们在『犬神附身与谎言』这个故事的世界中生活着，并且如果能让大家的心中的他们也获得生命的话，那我将感到异常幸福。

活在这个故事中的这些孩子，就请多多关照了。”

北岛夏的另一个笔名是冬雀（冬寂），曾担任过『てのひらを、たいように ～永久の絆～』和『スズノネセブン！』的剧本，北岛夏是他写同人志『四の森学園物語』这个系列以及其他小说同人志时用的笔名，从2001年10月至今共计出了21本。另外有趣的是这位作者的HP名字叫“低温飞行”。不过HP的版面却是充满绿色的夏日照片。正好对应了他的两个名字。他还非常喜欢猫，衣织的式神“向日葵”出自他的点子也说不定。

人设：北千里

“用富有魅力的文章所表现出来的角色是会有形体的。制造并产生角色的工程，永远都是痛并快乐着的，但是这次当我被指定承担这个重要使命的时候，我脑中想到的却是尽可能不要破坏故事中弥漫着的气氛。如果在品读完这个故事回首的时候，哪怕只有一个角色在你的心中能占有一席之地，那也将是我的幸福。”

对于一些街机和家用机的玩家来说，著名插画家北千里的名字相信不会陌生。他曾是知名游戏公司SNK的美术设计师，担任『侍魂64』、『侍魂64——阿拉斯斩魔传』、『苏醒的苍红之刃』和『火炎之纹章 苍炎之轨迹』等游戏的人物设计和原画。他的画风非常华丽，人物唯美而细致。不论是人设，还是插画，都能

细致地表现出人物个性和游戏的特色。近来和一些网游研发厂商也多有合作。在『犬神』中，他所绘出的人物更趋近于写实风格。和游戏的和风味道搭配得很好。

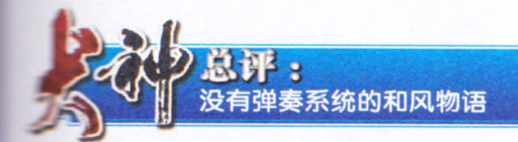
音乐：齋藤博人

“担当了工画堂准备发售的『犬神』的全部音乐制作。以可视小说为平台发挥这还是第一次，倒也是挺有意思的工作。作画挺棒的，有味道。期待发售 (^^)”

齋藤博人在工画堂工作到 1998 年辞职成为自由作曲家。不过和工画堂的合作依旧密切。『苍穹星』、『超魔法大战』等作品的音乐都是他一手负责。在本作中，特点突出的和风曲目也为游戏增色不少。

背景美术：海老沢一男

『空之境界』第四章美术监督，其实是已经有四十年（也许以上）从业经验的超前辈级别人物。最初参与的作品是 1969 年的『ひみつのアッコちゃん』，据说在当时还是很火的动画。另外『风之谷』、『鲁邦三世』、『魔女宅急便』、『人狼』这些我们熟知的动画的背景也都有他的参与。



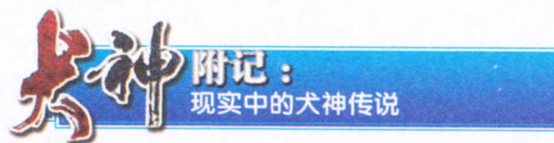
总评：没有弹奏系统的和风物语

一提到黑猫组，就会条件反射地想到弹奏系统。的确，黑猫组几乎每款作品都是不离音乐和弹奏，『AS ~ 天使小夜曲』和『交响乐之雨』两款经典之作又是如此的深入人心。可奇怪的是，这次的新作和弹奏系统却完全不沾边，无论怎么看，都只是一部“普通”的 Galgame，也许这是“百年老店”工画堂在游戏业务上转型的一个开端，或者这只是黑猫组小心翼翼的一次试水。不过失之东隅，收之桑榆，在不用和键盘做搏斗（其实对我这个音盲 + 键盘苦手来说完全是福音），全身心地沉浸在文字营造的世界中之后，所体会到的，却是难得的和风气息。

在以学园生活为主旋律的 Galgame 中，和风风格的作品并不多见，能称得上良作的就更寥寥无几。搜肠刮肚地想来，记忆里可以称得上深刻的也只有 e.go 的『IZUMO』、s 社的『月陽炎』、ROOT 的『**顔のない月**』和 FOG 的『久遠の絆』几作，近期出众的就更是只有朱门优的『**きっと、澄みわたる朝色よりも**』一款。不过品味之后，『犬神附身与谎言』给笔者的感觉却又和这些作品不太相同。如果非要说的话，『犬神』所突出的是“纯粹”的意味。无论是作为故事线索的妖怪传说、充满乡村的背景、恬淡安谧的配乐，还是最终稍显平淡却十分治愈的结局。都让人感到作者只是想讲一个关于八百万神明的故事，不会有太跌宕的剧情起伏，也不会有刻骨铭心的生离死别，就像『夏目友人账』中一样，用平淡却不平庸的一个个小故事，串联起一份份略带温馨和舒畅的回忆。

尽管是 PC 上的作品，『犬神』却是 1280×720 的宽屏游戏，CG 从单张的质量上很不错，但是数量稍显不足。如果说有什么遗憾的话，那最大的遗憾应该是游戏并没有语音。可能是为了节省预算，本来不错的 CV 配置，结果只用在了特典 CD 之中。另一点不知道是不是黑猫组做惯了弹奏系统，系统中不少的功能都要用键盘来实现，比如隐藏窗口就是“S”，不看键位设定或者说明书的话是决计想不到的。

但总的来说，在 Galgame 同质化严重的今天，『犬神』虽然在高度上定然无法和『交响乐之雨』比肩，但那非同质化的清新和风气息已是十分难得。在吃遍丰盛的大作之后选择这样一款别有特色的作品慢慢品味，也不失为一种不错的选择。



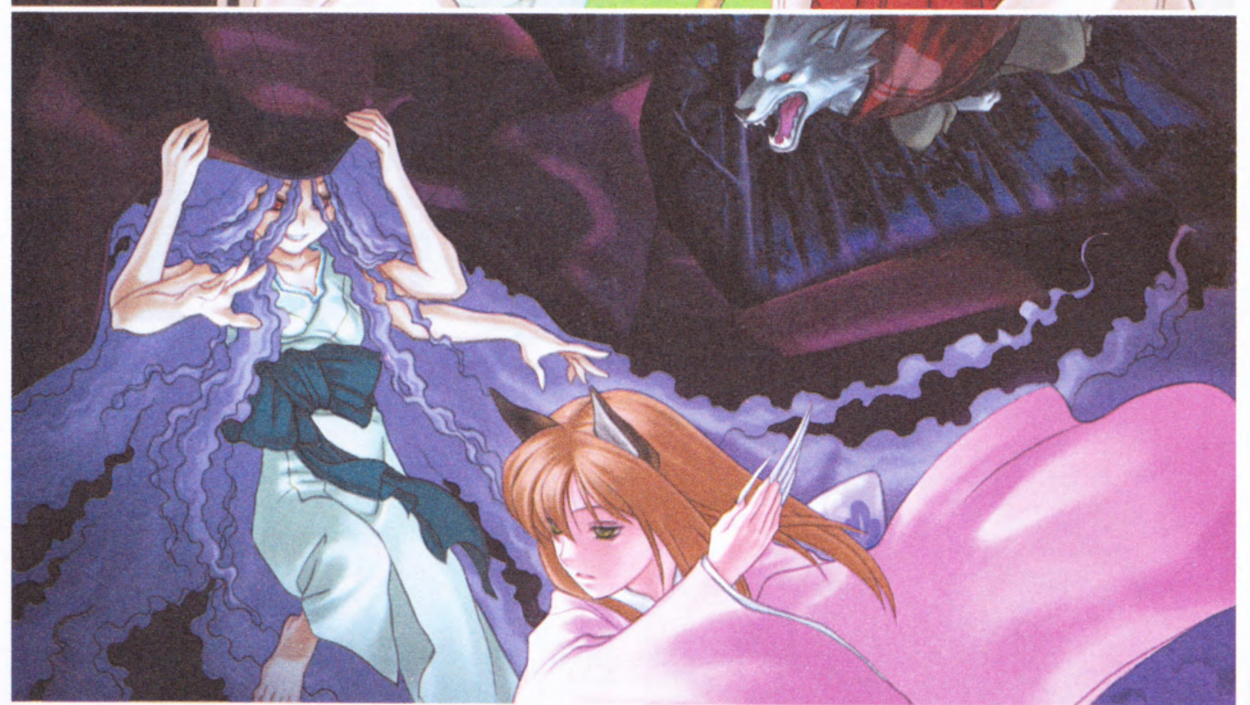
附记：现实中的犬神传说

犬神（いぬがみ）又称狗神、犬神统，外形与天狗有几分相似，但更像是狼犬所化，青褐色的皮肤、锋利的爪牙，面貌狰狞。在土佐国（高知县）一代最为有名。那里有不少家族被人称为“犬神血统”。这种世代相传的家系是无法逃开和摆脱的。犬神的起源有各种说法，比较普遍的传说是往昔有某人，极为憎恨另一人，为了报仇雪恨，将自家爱狗埋在土中，只露出头部，再拜托爱狗帮他雪恨，最后砍下狗头烧掉，收入神龛祭祀。成为犬神的爱狗灵魂，不但可以为主人报仇，也会带来财富。其后代便是犬神血统的家系。相传成为犬神的狗儿，灵魂只有鼬鼠那般大。祭祀犬神的人家，必须每年三月三日、五月五日、九月九日、十二月二十四日进行「犬神祭」。若不祭祀，犬神便会作祟。犬神在众神中的神格较低，不大会判断是非，兼有守护神和作祟神的属性。

被犬神所依附的人会丧失自我，神情异样，并在昏迷的状态下做一些十分稀奇古怪的事情，也有莫名其妙地发高烧、全身疼痛难忍的症状。一旦被犬神附上，病人不能找医生诊治，而应请求祈祷师拔除，还有说法认为必须是放蛊的本人才能解毒。

这在现代人听来，似乎很荒唐，但确实是真实的风土民情。国际日本文化研究中心教授小松和彦，在其著书『凭灵信仰论』中，举出一个用科学完全无法说明的例子：某村落有个非犬神血统家的年轻媳妇，有时会做出精神失常的举动，请阴阳师来看，判断是附近某犬神血统家的犬神在作怪。那媳妇经阴阳师和医师治疗后，虽恢复正常，但不久又失常。病状再三反复，终于，那个犬神血统家族受不了四周敌视的眼光，搬到了高知市。在搬走后，媳妇也完全恢复正常。可是，犬神血统家在故乡有山地和田地，偶尔还是要回村管理这些土地。而每逢回来的时候，那年轻媳妇便会再次发病。在那里，一般人不愿意与犬神血统家通婚的习惯，至今仍存在。附带一提，德岛县的犬神血统家是代代传给女性，女儿满十五岁时，母亲就将操纵犬神的咒术及装犬神灵魂的坛子传给女儿。白儿是服侍犬神，外貌像儿童的妖怪，据说是那些被狗咬死的孩子的灵魂。在古时，家家都饲养狗来防止盗贼，所以狗伤害儿童甚至夺去孩子性命的事情并不罕见，因为是被狗咬死，所以死后的冤魂似乎理应服侍于狗的灵魂，这大概就是白儿传说产生的源头。▲





Sugar Pain

岁末隆冬，强势再启

C77 揭幕直前特别前瞻

文 / 想要 1.5T 硬盘的国王

眼看 C76 那上百 G 的资源还来不及整理，C77 浩浩荡荡的大军已经掩杀而来，点开空间所剩无几的硬盘，无奈地一声叹息……相信很多人都与笔者有同感吧。在喜悦和忧愁夹杂的复杂情感中，伟大的新的圣战即将来到，无论如何先振作精神，看看 C77 上又有哪些惊喜吧！



战场原黑仪 VS 国民级女朋友

随着季节的更替，很多 10 月新番正逐步进入收官阶段，洋洋洒洒 40 多部作品中除了『某科学的超电磁炮』受到百合党青睐以外，绝大多数作品都没有能激起同人创作者的浓厚兴趣。相比之下 7 月新番中的『化物语』人气却不降反升，回顾 8 月份的 C76，给人以最多惊喜的就是一批质量奇高的『化物语』本，随着动画完结后蓝光碟片创纪录的大卖，有更多被战场原的魅力所俘获的同人团体加入到了『化物语』本的创作中，例如大家熟悉的 TONY 和无限轨道都不约而同地放出了战场原的宣传图作为新刊的预览，此二人擅长的性感路线不禁让人血压升高，心跳加速。不过过去两届 Comiket 的经验告诉笔者，几个万人空巷的超大社团的本子放流时常不明缘由地难产，色神 TONY 的 C76 本更是直到最近才有“阉割版”出现，相信大伙早已等得有些绝望了。最近网络的河蟹之风也可能为 C77 资源放流蒙上一层阴影。

C77 上的另一大话题之作无疑是『Love Plus』，这个号称“全民的女朋友”的游戏极有希望继『心跳回忆』之后成为日本新的国民级恋爱偶像。而在 Comiket 上全年龄恋爱养成游戏一直有着极高的认同度，回顾近几年的『君吻』『アマガミ』『造妹大师』等作均创造过不俗的



成绩。其实在最近举办的几次中小型同人志即卖会上，不少同人社团就已经小试身手，拿出了一些『Love Plus』的同人志试水，反响如预期中一般火爆，几家通贩同人志的商店周销量榜上都有『Love Plus』本的身影。于是像琥珀亭、久坂宗次、雷神会等老牌社团早早地公布了C77上『Love Plus』的预告。届时游戏中的三位女主角宁宁、爱花和凛子等人将会为人气女王的凤冠一争高下。

“梦想夏乡”再度失约?

距离曾经的话题之作『梦想夏乡』第一话公开发售已经过去整整一年了，一年前引起巨大轰动的强大热力经过300多个日日夜夜的冷却和淡忘，眼下已经感觉不到多少残留的余温了。而这点最后的温存恐怕也要很快被浇灭。在夏天C76开始之前，主创舞风还是像模像样地更新了『梦想夏乡』的专属网站，尽管没有一点关于续作的消息，但第一话的普通版DVD在C76上再贩还是透露出舞风极力挽留观众眼球的一种良好愿望，起码还有C77可以盼。不过，当大会日期一天天临近，希望落空的可能性也在一点点增大。月中舞风公布了C77出展的内容，与C76时大体相同还是以CD作为主打，一切似乎又回到了舞风原先的主轨道上。新专辑类似于精选＋新曲，时音大人依旧是一人包办编曲、演唱和作画全部工作。眼看『星莲船』发售也已满4个月，一张重编曲的冷饭专辑似乎不见了舞风一贯的诚意，考虑到时音孤军奋战，还要两线操作，实在让人不忍抱怨，如果因为『梦想夏乡』的制作而怠慢了音乐，那就情有可原了，但愿如此吧。唯一让人感到有一丝欣喜的是，舞风在C77上使用的名称已经悄然变更为“Animation Studio（动画工作室）”，看来将『梦想夏乡』进行到底的决心没有动摇。

其实早在C76上同人动画的风头就已经完全被『**こわれかけのオルゴール**（坏掉的八音盒）』所抢去，POP这个善于制造话题的家伙绝对不会因为精力所限而影响作品的完工大计。实际上从08年开始的一年中，POP的商业活动大幅削减，以便专心完成『八音盒』的制作。C76上推出的最后一个预告片全方位地展示出动画的正片已经相当接近于完工状态，并且随着《Megami》等一系列主流杂志上广告攻势大片铺开，『八音盒』脱离同人范畴也进入了倒计时。虽然商业化之后的『八音盒』完整版会不会在C77上发卖还是一个大大的未知数，但借动画完成之际，一本由44组画师共同作画，厚达96P的『八音盒』动画同人志即将推出，此举一样能引起极大的反响。参与制作的Guest画师清单中我们看到了深崎暮人、黑谷忍、或十**せねか**、空中幼彩、小梅**けいと**、KEI等许多熟悉的名字，而同人志本身则有多达72P的彩页，毫无疑问将成为本届大会上必须锁定的精品之一。

“浑水摸鱼”的企业们

每年的企业摊位区都有不少借机“浑水摸鱼”的公司，他们中有的尽是出售些翻来覆去炒冷饭的商品骗钱，有的则是来意不明纯粹瞎玩。这其中Navel算是比较典型的炒冷饭专业户，早已过气许久的『SHUFFLE』今年由于新的资料篇『Essence+』的发售，时隔5年再度以“新作”的姿态出现，久违了的铃平广也与西又葵重新联手创作。不过老实说近些年Navel的Comiket商品单中从来就不缺乏『SHUFFLE』里的许多老面孔，这次无非又是旧瓶装新酒的戏码。另一方面西又葵的主打作『**俺たちに翼はない**』的相关商品其实也已经卖了很多届Comiket了，Navel再下去有向八月社靠拢的趋势，长期缺乏新鲜感无异于慢性自杀。

情况类似的还有CandySoft和白猫参谋。06年底盛传两者因为在『**つよきす**』动画化的问题上意见相左导致白猫参谋愤然离开CandySoft，然后与同样从CandySoft独立出来的**タカヒロ**走得很近，为新公司Minatosoft的开山作『你是主啊我是仆』操刀原画，很快打开市场。

CandySoft自从走了白猫参谋以后就失去了往日的锐意，『**つよきす**』强行制作续篇，人气惨淡，另一部新作也无人问津。一边是新公司的一夜成名，一边则是老公司艰难维持，关键全在白猫参谋一人身上。可怜的CandySoft手里还握有白猫参谋几部经典旧作的版权，于是C77上拿出的商品无一例外全部是白猫参谋的原画，相反Minatosoft却是启用了由新人画师wagi作画的清一色新作『**真剣で私に恋しなさい!!**』的特典。看来背后的故事很耐人寻味啊。

这当中最见怪不怪的可能就是Overflow社叫嚣了一年多的大作『Cross Day（交叉日）』的又一次跳票，这次延后的通知就在C77前不久公布，新的发售日在2010年1月29日，这已经是Overflow一个月内第二次临时宣布延期，跳票的理由居然是“我们的男主角还不够渣”（咳咳，玩笑而已）。同时在公司发布的C77出售商



品明细中并没有出现任何一款影音制品，这与以往偷偷摸摸做几款超尺度游戏，背着软伦假装特典来卖的行为相比似乎有些反常。仅有的一些以『交叉日』名义发售的商品是桂言叶和足利知惠的两款抱枕套，一款手机链，以及冬天用的毛巾水壶等。『交叉日』号称年度大作，却没什么值得一提的商品，多少有点可疑。

新战国姬物语：织田信奈的野望

去年的 C75 上曾经有一张广播剧 CD 引起了笔者的注意，那就是由 Music in Amber 制作的以上杉谦信为主角的战国背景时代剧『毘-vi- 一、天と地と』，故事采用民间流传甚广的谦信娘化传说版本，加入了很多诸如女武神、触手怪和传教士等西方宗教神话中的穿越元素，由以后藤邑子领衔的强大声优阵容来演绎，再加上 Cradle × Puffsleeve（深崎暮人 & 黑谷忍）倾力打造的人设和 CD 作画，可以说博取了不少战国历史控的好感。

说起来大河剧『天地人』刚刚完结不久，而且光荣的最新一作『信长的野望 天道』里也十分体贴地增加了军神的女性化版本，借此良机重温一下上杉家的壮阔历史画卷岂不美哉！可惜这套广播剧的后续作品却迟迟没有公布，白白浪费了一大话题。

不过战国历史也不容上杉氏独美，莫如说织田大魔王才是永恒的主角才是。由 HOBiRECORDS 制作的一张全新的信长娘化作品『织田信奈的野望』就成功接过了战国争“雌”的大旗。该作改编自春日みかげ在 GA 文库连载的同名轻小说，讲述的是走狗屎运的高中生相良良晴强力插入战国时代，并遭遇了名叫织田信奈（CV：皆口裕子）的尾张大名，莫名其妙地就跟着美少女开始了对抗宿敌今川义元的战斗。当然作品中所有出现的大名势力和著名的织田家臣们都是女儿身，主要角色有柴田权六（CV：雪野五月）、丹羽米五郎左（CV：久川绫）、松平小乌龟（CV：田村由加利）、前田阿犬（CV：早见沙织）、阿宁（CV：神田朱未）和蜂须贺五右卫门（CV：金田朋子）等信奈愉快的伙伴们，御姐和萝莉的阵营已经显而易见了，但奇怪的是唯独不见猴子关白。CD 将在 C77 上做先行发售，而正式通贩则要到 2010 年 1 月 22 日。有爱的同学们可密切留意资源放流。▲









两位旅日国人画师同人本征战 C77!

ART BOOK **Eastern Side**

■刊名：Eastern Side
■规格：B5
■属性：东方合作插图集
■语种：简体 / 繁体中文版，日文版
■页数：24P 全彩
■价格：
中国大陆 50RMB/ 本 (简体中文版)
中国台湾 250NT/ 本 (繁体中文版)
中国香港 70HK/ 本 (繁体中文版)
日本 1500 円 / 套 (日文版)

■简体中文版 (U235 发行)
12/20 上海 TH02 东方天上花 A-01(首发)
12/27 北京 CDBJ3
2/20-21 广州 YACA 春 107，108

■繁体中文版 (萌少女领域发行)
01/03 香港 RAINBOW GALA 4 Indigo-14
02/21 香港 CWHKfm4
02/20-21 台湾 Fancy Frontier

■日文版 (NEKO WORKs 发行)
12/30 東京 コミックマーケット 77 12/30 東地區 A-46b

特设宣传站点：http://sayori.sabori.com/

STAFF

作者 :sayori (NEKO WORKs) ,ideolo (NEKO WORKi)

FEATURE
作品介绍

首贩上海 TH02, 由 Pixiv 人气绘师 sayori 及新锐绘师 ideolo
共同背负 NEKO WORK 之名的高质量保证
NEKO WORK 最强姐弟联手刻画出的幻想乡纪事

「Eastern Side」
收录 sayori & ideolo 过去的东方相关工作插绘
以及为本书奋力绘制的东方新作
本书不只在 C77，也将同时在内地及港台地区同期发行

冠以“纯白”之名的崩坏恋曲

『法兰西少女』综合评述

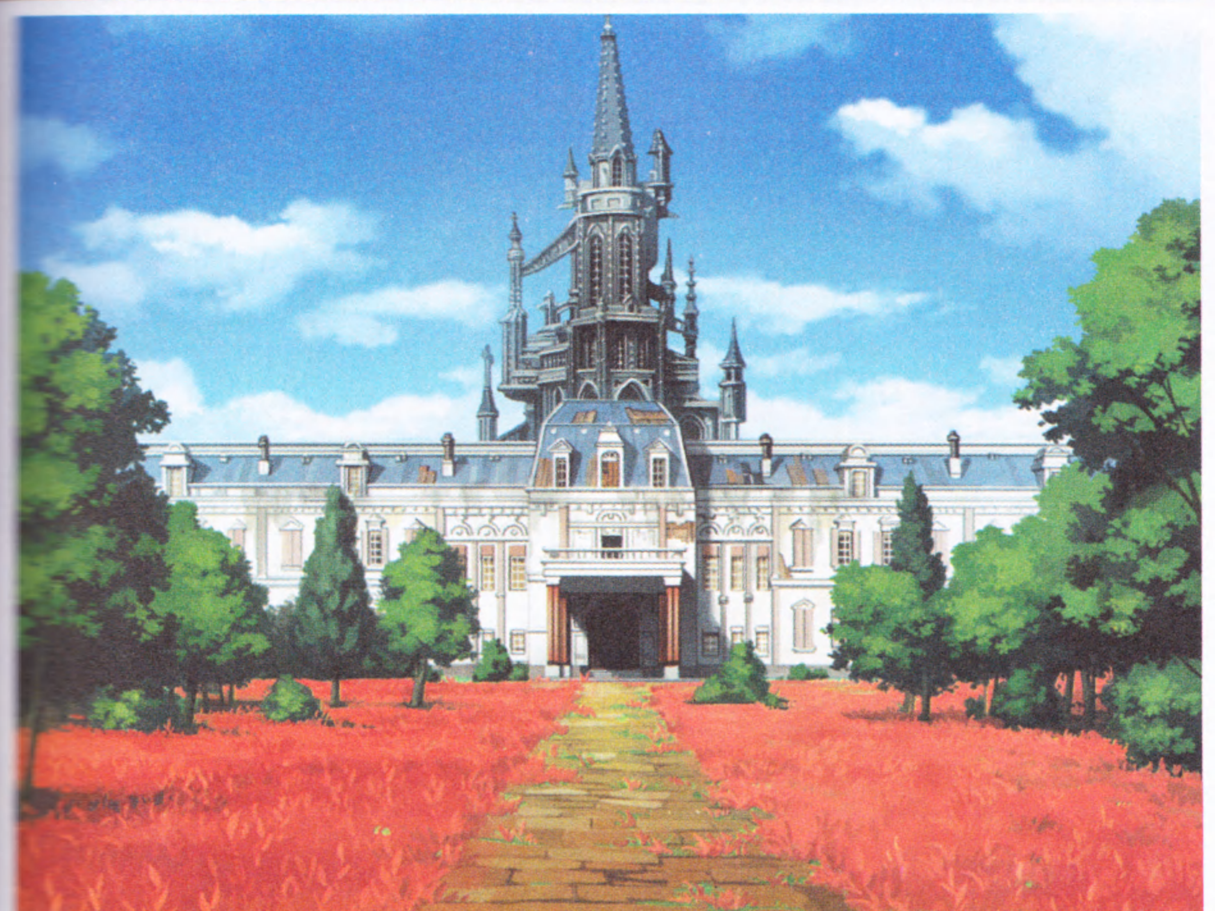
Une fille blanche

文 / 欢乐颂

Une fille blanche——本作的副标题，为法语“一位纯白的少女”之意。

Blanche，纯白。

这是一个以纯白开始的故事，却并不以纯白而结尾。









[异变的开始]

大正一十二年——西历1923年、5月6日、周日。第一次世界大战已经结束五年，距离第二次世界大战还有十七年，世界在战后复兴的表象下酝酿着更大一次战争的暗流。而作为一战的战胜国而又没有付出过多代价的日本，不仅从债务国变成了债权国，更获得了更大的领土利益。矢旗泽政重是一位日本的华族，他承袭子爵的爵位，同时作为华旗银行股份所有人而拥有特殊职位，生活相当富足。然而他平静的生活中，也和即将动荡的历史一样孕育着不安的危险。

某天，矢旗泽政重收到了旅法归来的旧友织田桐治道伯爵的请柬，同时被邀请的还有政重的义妹香纯，以及同样是三人旧友的真山皐之介。从真山皐之介那里，政重得知织田桐治道在回国不久后就失去了双亲，从那时开始，他就四处举债似乎要在家里建造什么东西。这时政重忽然想到，不久前织田桐治道也到访过矢旗泽邸，而香纯并没有告诉政重发生了什么，让他倍感怀疑。

当众人来到织田桐邸后，映入政重眼中的是布满整个庭院的红色三叶草，如同发条一般闪着铜渣的光泽，一时间让他几乎就要沉醉其中；而位于这代表异变征兆的不祥植物中的，是诡异而又破败的宅邸——一切值钱的物件都已经卖掉，取而代之的是一座矗立于庭院之中的高耸尖塔，散发着骇人的气息。

在旧友的面前，织田桐治道伯爵本人也仿佛和灰暗的宅邸一样完全丧失了生气。他开始用混乱而又破碎的言语叙述自己在法兰西的经历——一幅没有微笑的冰冷的纯白少女画像、反复被提起的名字“Une fille blanche”、窗外呼啸的暴风雨、室内折翅的鸽群、神秘的管家以及趋近疯狂的治道口中所吐出的破碎的真实和美学……还未等治道将最后的事实道出，他便随着轰鸣的雷声猝死倒在地上。

数日后，从治道的葬礼归来的政重，将友人的骨灰盒带回了织田桐邸，在那里他见到了治道早已远嫁的姐姐织田桐舞子。原来治道之前继承了家族庞大的债务以及某样神秘的遗产，他临死前未能对政重说出的最后



一件事，便是那件所谓的遗产，“Une fille blanche”——无垢的纯净的美丽的纯白少女。

[日常的崩坏]

从管家那里，政重得到了继承遗产最为关键的钥匙——唤起纯白少女的密语。他在少女耳边轻轻念了一句**“イェヒー · オール”**（此为希伯来语，取自《圣经创世纪》，意为‘要有光’）后，如同真正的光明出现一般，纯白少女睁开了双眼。她的金发散发着太阳般的光泽，蓝色的瞳孔清澈明亮，白皙的皮肤如同一件艺术品，身体的每一处都闪烁着灵性的光芒……

醒来的少女如同花苞绽放一样向政重露出了无垢的微笑——“主人，见到你了，见到你了……”。从这一刻起，政重原本平静的生活一步步滑入混沌的深渊……

[三位少女的故事]

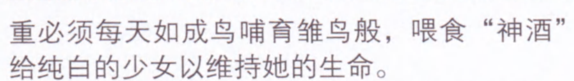
1. 虚幻的纯白

“Une fille blanche”，被管家称作“宠爱”的纯白少女，再多的谜也无法掩盖她的美丽——如纯粹美的具现化一般难以用言语形容的美。剧本以大篇幅和几乎从不重复的修辞描绘着纯白少女的美丽，极力塑造出一个完全不谙世事、甚至话都说不完整的不食人间烟火的至纯之少女。

政重对于这个少女拥有绝对的“支配权”。这本身就充满着可想而知的诱惑，但是对于一直过着平静生活没有什么特殊癖好的政重来说，这种权力却变成了一个烦恼——他可以在少女这张纯净的白纸上写下任何他想要的一切，但到底应该写些什么呢？少女稚嫩的外表和声音，以及她身上重重的谜团，曾让政重保持着应有的理智，然而他的防线却随着“神酒”（nectar，语源来自希腊神话中诸神食用的生命神酒）而逐渐崩溃。作为少女的“主人”，政



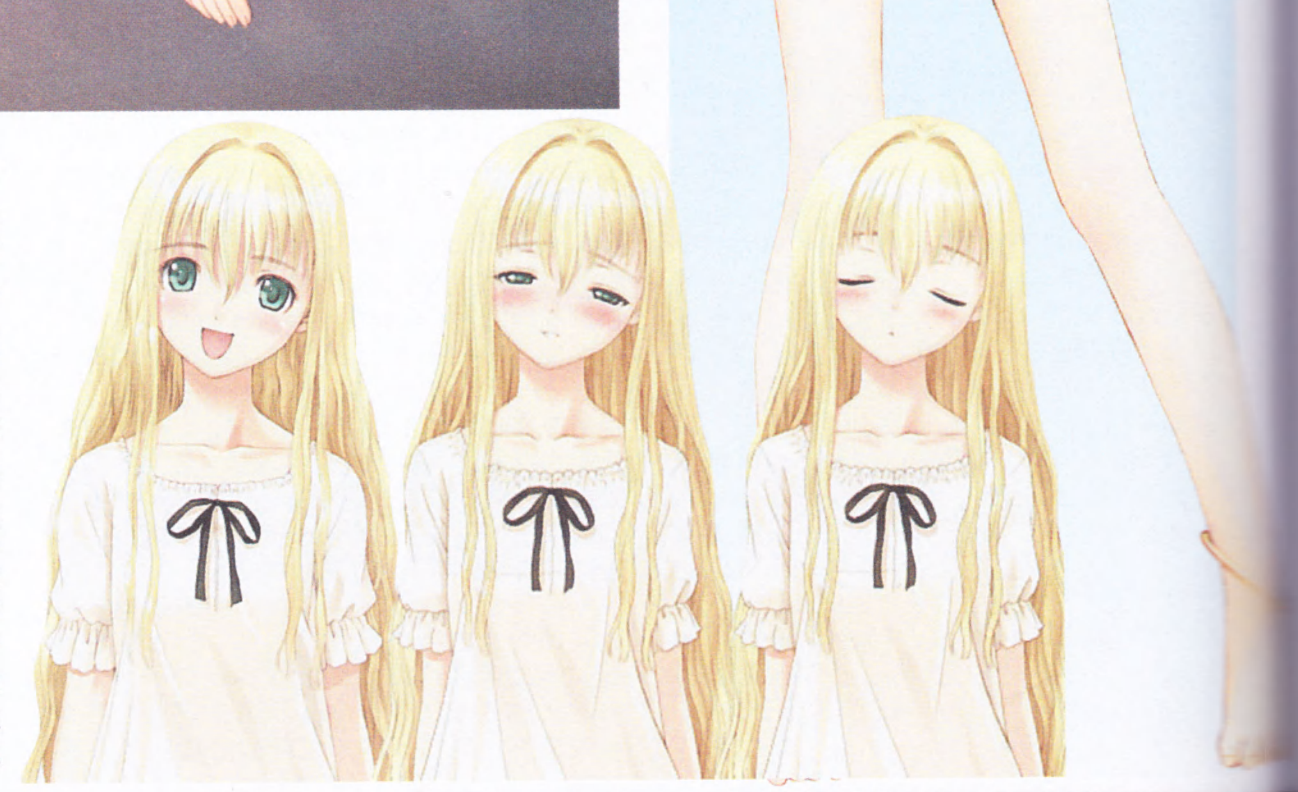




重必须每天如成鸟哺育雏鸟般，喂食“神酒”给纯白的少女以维持她的生命。

对政重来说，这是一个温柔却毫无恶意的陷阱，他迟早会深陷其中，即使没有舞子的诱惑，政重的理智也最终会被渐渐粉碎，他原本的生活也随着自己的改变而彻底颠覆。渐渐地，政重眼中所看到的只有那个美丽而诱惑的少女，她的影子如同泛滥于庭院的红色植物，一点点地腐蚀着他身边的一切，无论怎么拔除都是徒劳……可惜越是美丽的陷阱，往往也会越致命：她并不是什么纯洁的天使，而是一件商品。

一切都是有意的安排。死去的治道变卖家财四处借债建筑的尖塔中，有着制造神酒的装置，还有控制少女的精神与动作的巨大奏味洋琴等。这个与外界隔绝的空间是维持少女生命和活动的必备设施，也是囚禁纯白少女和她的主人的囚笼。原来少女是为了丑恶的目的牺牲了大量的试验失败品所创造出来的人造人，这



性成长速度缓慢的商品不会违背主人的意志，只属于主人一个人，她所谓的“纯白”也是被制造出来的假象，只能存在于拥有她的主人眼中——当更换主人后，少女又会如同初次见面一般，焕发出纯白的光彩。

而所谓的“nectar”（神酒）的构成成分中，包含了所有维持生命活动的营养，它可以完全被人体吸收不会产生废物；食用神酒会使身体散发出一种特别的香味，那就是纯白少女身上散发出的气息。不仅如此，长时间接触神酒会让人对一般食物和人体的味道产生恶臭感，从而无法回到正常的生活中，可以说是最保险的捕获牺牲者的手段。而巨大的奏味洋琴通过演奏不同的曲目，可以将纯白少女的记忆和她的性格清空归零，消除和现在主人的联系重新变成一个美丽而又纯净的“商品”。



世上并没有免费的午餐。包括提取神酒在内的费用在内，用于维持少女生活和生命的花费是巨大的，一个月所消耗的资金就是矢旗泽子爵家一年的净收入。为了美丽而又纯粹只属于自己的少女，政重所付出的代价是无底洞般的开销，崩坏的生活以及因为自己而饱受压力的妹妹——

“这不是什么什么纯洁的少女，只是个商品。”

“少女从不会做梦，因为少女就是梦本身。”

虚伪的纯白，能否变成真正的纯白？

虚伪的纯白，到底该如何选择？

2. 矛盾的漆黑

矢旗泽 香纯，拥有纯黑色的头发和眼睛，就连性格也像漆黑一样稳重沉静。她虽然拥有矢旗泽的姓氏，但是并没有矢旗泽家的血统。香纯的父母都是长期服侍矢旗泽家的仆人，尽管她和政重之间有着巨大的身份差距，但是却青梅竹马两小无猜。在香纯的父母去世后，政重的母亲似乎十分中意香纯，将她收为矢旗泽家的养女照顾自己。从此，香纯的姓变成了矢旗泽，家里的事务几乎都交给她打理。不久政重的母亲陆续辞退了其它的仆人，让香纯正式成为了家庭的一员。

然而就从那一天开始，香纯变了，曾开朗外向的她如今变得内向谨慎起来，直到政重的母亲去世后，她还是那个畏缩的义妹，和政重之间保持着养母在世时的那种关系。对于政重来说，改变身份走入自己生活的香纯，一直代表着稳重平缓的黑色。可想而知，这样的平静将会随着纯白少女的出现而在强烈的对比和反差中发生着改变。漆黑与纯白，矢旗泽香纯和神秘少女给予了政重两种截然不同的色彩，也给了他选择两种截然不同的生活的机会：是平稳的日常，还是美丽的童话？

对于政重来说，日复一日年复一年的与香纯的枯燥生活，以及继承自父亲的没有任何意义的工作，都像枷锁一样紧紧束缚着他，也如慢性毒









的出身，也和弟弟一样有姐妹——于是舞子决定将未能施加于治道的复仇，转嫁到政重的身上。

舞子开始对政重展开诱惑，用身体教会政重如何去感觉，去享受，去逃避，去堕落！如果起初政重还保有理智与人性的话，舞子举手之间就将政重推向了万劫不复的深渊。她是诱人的深红，危险的深红，政重一步一步地走上了舞子所设计好的路线，慢慢地对现实失去了兴趣，——既然现实是如此的空虚，为何不去逃避？

尽管在政重身边还有有着纯白少女，但与纯白少女所使用的神酒如出一辙的是舞子身上所喷洒的香水。它如同媚药一般撩动着政重的本能。在舞子的诱惑和教唆下，政重已不再将纯白少女看得如当初天使下凡般的圣洁，而是



药一样让他痛苦。尽管纯白少女的身世和来历迷雾重重，对她的爱恋充满了未知甚至危险，但政重仍然不顾一切地抛开了早已无法给他带来快乐的日常生活。然而承受这种痛苦的并非只有他一个，香纯又何尝不是备受煎熬？比起政重，香纯不仅和他有着同样的折磨，更多的是无法将心意向政重表明的苦楚和伤痛，而这根本无法排解。政重和香纯之间的裂痕，如同赤红的草的蔓延泛滥一般逐渐扩散。他不仅抛弃了日常生活，也开始抛弃努力想维持这种日常、想要和哥哥一起生活下去的香纯——他的世界里逐渐只有变得只有那美丽的纯白少女。

香纯并不恨政重，尽管他日渐疯狂，逐渐变得和治道一样。在她看来，痛苦的根源就是那个忽然闯入自己和哥哥的生活的纯白少女。她对于政重来说是神圣美丽的天使，但在香纯漆黑的眼中，她只是破坏自己完美世界的恶魔。被政重抛弃，所珍惜的一切被夺走，香纯的心渐渐变得扭曲，她的漆黑浸染了眼中的所有。她仇恨纯白少女，也仇恨着从天朝归来的舞子，谁只要打扰了她和政重的生活，谁就是无可饶恕的罪人。她痛苦地努力修复自己和政重之间的裂痕，维系着让他留在身边的最后一丝脆弱的平衡……

香纯和政重的矛盾，终于在一个与噩梦开始的那天同样风雨交加的黑夜中爆发了。浑浑噩噩的政重在不知对方身份的情形中袭击了出来寻找他的香纯，脆弱的平衡就此被打破，两人的身心都遭受了巨大的伤害。无法面对自己对香纯做出的事情，政重选择了逃避——位于织田桐邸塔中的纯白少女那里，是唯一可以让他安心的地方……

隐忍的漆黑，能否打破禁锢自己的锁链。

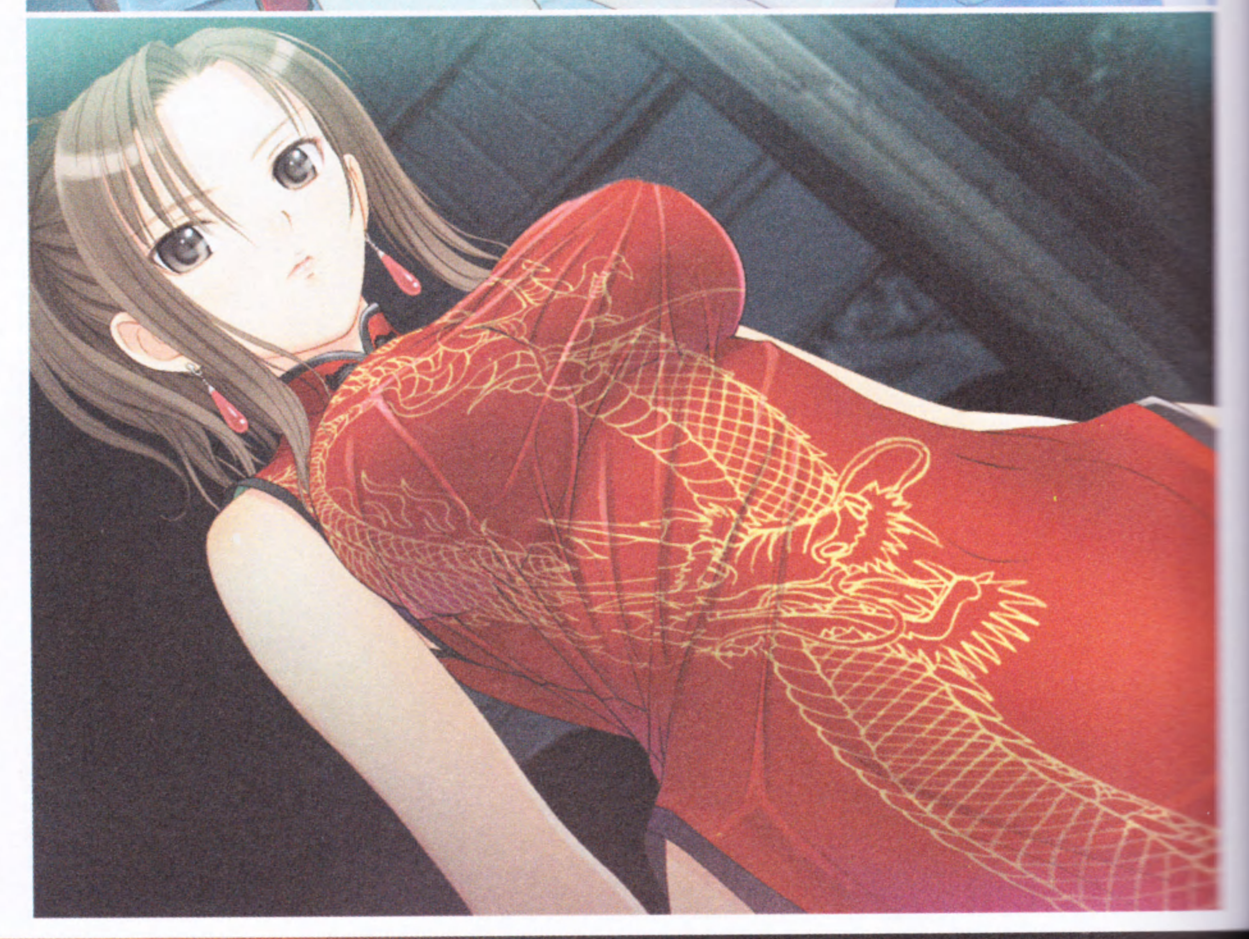
矛盾的漆黑，能否挽回已然破碎的日常。

3. 复仇的深红

织田桐舞子，音乐，黄莲华，她有着三个名字，也代表着她人生的三个阶段。曾经天真纯洁的她，是治道心中琴棋书画样样精通的自满的姐姐。然而自从她被卖到魔都成为黑帮老大黄大全的小妾后，不只是名字，舞子和过去的自己变得判若两人。她变得更完美了，不再懵懂无知，不再柔弱无力，尽管内心深处还有着痛苦的回忆，但迟早会被遗忘。

就在治道葬礼的当日，舞子回到了故乡。然而弟弟已经死去，对于舞子来说，回到织田桐邸唯一的目的，一瞬间彻底粉碎。她对弟弟治道的复仇再也无法实现，她也无法得到自己的救赎。然而列席葬礼的弟弟的好友政重，让她重新找到了一丝希望。政重和弟弟有着同样





供自己享乐的玩偶，织田桐邸也不过是政重的梦中仙境。已堕入舞子娇柔身体缠绕的政重，迸发出了足以颠覆日常伦理的兽性，连自己的亲妹，也被政重当成了与纯白少女别有不同的另一品芳香。

挣脱了伦理道德等现世的枷锁，政重体验到的是禁忌的甜蜜和欲望的疯狂。即便知晓这一切，舞子却依旧欣赏着政重一步步的崩坏。政重越是堕落和疯狂，她离复仇实现之日越是接近。即使舞子知道这样下去自己也会成为牺牲品，但心中熊熊燃烧的复仇之火让她也失去了理性，只有这鲜烈的火焰才能燃尽她那被过去所绳缚住的伤痛。

终于，已无任何人性的政重将目标转向了舞子，他的目的很明显：只想把舞子玩弄在股掌之中……

深红烈炎终将升华?

深红烈炎终将湮灭?



UNE FILLE BLANCHE

罪恶中绽放的结局 END OF DARKNESS



1. 夏日的纯白

少女的存在并不是罪，即使创造出她的目的是源于丑陋与罪恶，但也不影响她存在本身的纯粹和美丽；即使经历了无数次罪恶的轮回，让多少人堕落而不能自拔，这都和现在存在于政重面前的纯白少女没有关系。政重所面对的，依赖于他，渴求于他的，是只属于他自己的纯白，是只属于他自己的纯净——奥露塔西娅。

她是纯净到除了人所与生俱来的原罪之外没有背负任何东西的无知的少女，纯粹的少女。纯白对政重付出的是毫无保留的爱，而政重对纯白付出的更是超过那以上的爱——即使家财散尽，日常被颠覆，抛弃自己仅剩的亲人……这近乎疯狂的痴迷和爱恋，只为了能和她一起度过为数不多的日子。即使少女过去的存在证明了和她的经历和对她付出的都只是虚幻，也无法阻止政重和只属于他的少女之间的羁绊变成现实的可能性。

纯白的少女被慢慢写上名为人性和爱的故事。少女感受到了这个多彩的世界，开始认识到了自己的特殊性和世界上包括生死在内的人世冷暖。她开始从过去的纯粹的人形，一点一滴地变成了有着丰富情感的真正女孩。但无法支付巨大费用的政重，已经不能再保证少女的存活，他最终只能放弃身为少女主人权利。即使需要忍受巨大的阵痛，但是政重依然选择了让少女离开自己到远方以存活下去。

结束即为开始，虚幻变为现实，羁绊终将超越时间和空间。岁月流转，孤独一人的政重在一个夏日的午后，在一切开始的地方——织田桐邸前，遇到了一个和曾经离他而去的纯白





一样的少女。即使名字不再熟悉，即使身形不再稚嫩，即使语调再也不像以前那样充满稚气，即使再也不像以前那样纯粹……但是她依然是只属于政重自己的，只属于他一个人的纯白。

那个时候没有说出的话语，现在终于可以说出口，终于可以确认彼此的真正心意。在湛蓝的晴空下，政重和少女迎来了新的开始。在曾经的罪恶里孕育的花苞，终于在夏日里绽放成了真正纯白的花朵……



2. 微笑的漆黑

对于香纯来说，与政重在一起的生活不只有无比的痛苦，也同样是无比的幸福。年幼的香纯憧憬着身为少爷的政重，某种意义上来说政重也同样憧憬着香纯，那个在他记忆中总是带着乐观的笑容、一举一动都充满了活力的妹妹。然而这青涩的带着纯洁仰慕和淡淡恋心的青梅竹马的关系，终于因为他们所无法抵抗的力量而变成了痛苦和悲伤。

和政重两人一起享用的晚饭，就像政重母亲在世一样一直笼罩着忧郁的气氛。巨大的餐桌的距离仿佛不可跨越的鸿沟，而面对想打破沉默的政重的种种质问，香纯像是畏惧着什么似地而无法正面回答。餐桌旁似乎依然端坐着述说种种不忠行为导致的血腥故事的政重母亲，她对这个家的统治权在死后也依然影响着两人。





但是恐惧和痛苦远没有这么简单。政重数次目睹了妹妹因为无法压抑自己心中的负面感情，而在半夜做出种种异常的举动。在深夜的厨房掩面而泣的香纯、赤身裸体在水槽里用冷水洗刷自己身体的香纯……从悲伤的香纯身上散发出的黑色情感，动摇了被纯白少女所吸引的政重，让政重保持了最后的清醒。可是裂痕还是伤害到了政重和香纯双方——因为一次不应该出现的误会，最终让政重逃离了香纯身边。

尽管沉浸于与纯白少女之间纯粹而又简单的关系中，政重心中却依然存在着香纯的面影，挥之不去。年幼时她的笑容，还有那个开朗活泼的她，都在政重的回忆里渐渐苏醒。而香纯这边，在被政重伤害后，她仍然选择了忘掉一切努力想要换回政重的归来。然而两人之间的裂隙，无法轻易地弥合。和纯白少女共处的日子，让政重与香纯之间的关系濒于崩溃。痛苦像是海啸般席卷而来，让香纯的心变得支离破碎——看到政重即使面对破产的危机也不愿意放弃粉碎自己生活的纯白少女，香纯这边最终还是因为压力先倒下了。



即使这样，香纯仍旧在努力维持着这脆弱的关系。即使无心继续这样的生活，她还是带病无微不至地照顾着政重；每当夜晚来临，她一次次地在噩梦中惊醒，痛苦地呻吟着。她的温柔和痛苦，终于将身心几乎已被纯白少女填满的政重从堕落的深渊中拉了出来。政重终于明白，香纯对于自己来说不只是妹妹，也是自己应该去爱的青梅竹马。终于，一句“你是我最重要的人”，彻底粉碎了两人之间的隔阂，以及政重的母亲因嫉妒和幻想所制造的痛苦——

当年政重的父亲爱上了身份底下的香纯母亲，妒火中烧的政重母亲一直对两人的关系疑神疑鬼，于是在香纯的母亲去世后，她认定香纯继承了母亲的“淫荡血脉”，为防止这个小女孩和自己的儿子政重产生感情，将她收为养女，也让她成为了政重的“妹妹”。政重母亲时刻让香纯侍奉在自己身边，辞退所有和香

完熟悉的仆人，用语言和暴力对香纯施加压力——已经陷入病态的政重的母亲，因为嫉妒产生的幻觉而想尽一切办法不断地迫害着香纯，目的是要将她逼入绝境。

政重终于接受了伤痕累累的香纯，也共同承当起她一直以来的痛苦。抛弃过去的虚幻带来的悲伤，两人共同选择现在存在于这里的幸福。向香纯告白后的政重，放弃了虚幻的纯白少女，决定和陪伴了自己二十年的漆黑少女度过接下来的人生。尖塔被炸毁，赤红草枯萎，虚幻最终消失。在八月即将过去的某一天，香纯的姓改为真山——只是为了将自己的姓氏永久的变为矢旗泽所做的小小准备而已。香纯以养女的名义进入了真山家，最终以真山香纯的名义与矢旗泽政重举行了婚礼。

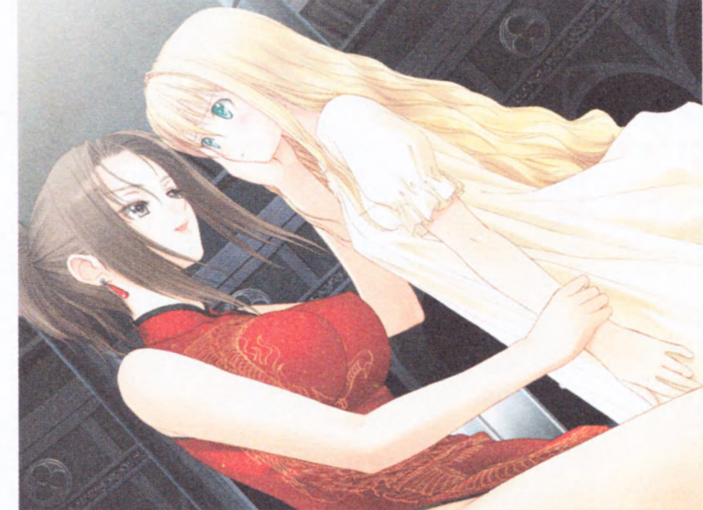
穿着婚纱的香纯那一瞬的微笑，就像年幼时经常展露的笑容一样澄净而透彻。

3. 绽放的深红

舞子对政重没有一丝一毫的爱。在她眼中，弟弟的这个好友不过是一个逐渐堕落的废人，直到堕落成为和弟弟同等低贱的替身。她将在弟弟治道身上已经无法实现的复仇转向了政重；同样，她在治道身上无法得到的救赎也冀望在了政重身上。

为了这个目的，尽管身受种种暴行凌辱，舞子等待的只是一个存在于灵魂中的结果，挣脱过去绳索而得到自由的那一刻。政重也不失她所望，完全感受到了治道临死之前留给自己的遗言中的含义，无节操地忠于兽性欲望。无论出身家庭，还是对纯白少女的沉溺，政重已经精神上达到了与治道的同步。

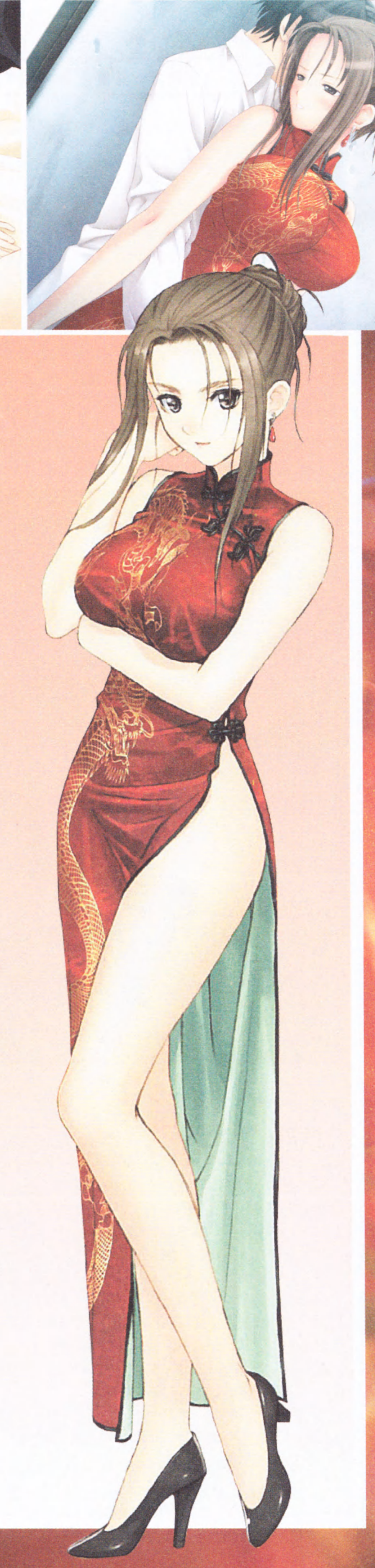
舞子期待着政重变得如治道一样，也期待着政重如当初的治道一样对待她。只有这样，她才能摆脱恐怖的过去，才能摆脱已经死掉了的治道在她身心所刻印下的恐惧；也只有这样，她才能实现复仇：对自己施暴的弟弟的复仇，对轻易背叛自己的弟弟的复仇。所以就结果来说，这只是一对依靠身体来维系彼此关系的两个人。政重从舞子身上得到了征服所带来的快感；而舞子在政重身上实现了复仇和救赎。



实现这一切的那一刻，舞子的鲜红如玫瑰般绽放。经历过生死洗礼，舞子并没有怨恨以至杀死对自己百般刁难凌辱的政重，而是在最后把政重的记忆清洗之后送回到香纯的身边。或许这样是舞子赠于香纯最为贵重的礼物——纯白的政重。

舞子与政重之间没有爱，更不存在恨。或许应该感谢政重，舞子多靠他才可以忘掉过去，斩断过去。在一切完结之后，再也不会陷入恶梦的舞子终于可以离开日本这个自傲而虚华的国家，与一直陪在身边、唯一牵挂自己的人回到了属于他们的故乡。







UNE FILLE BLANCHE

行间人 OTHERS

1. 骑士管家

身为纯白少女的管家实为试验的失败品。与纯白少女相反，年龄急速增长，以至于开篇就是一副老弱瘦小的姿态出现。虽然身为失败品，但赋予管家的职责是如骑士一般守护着下落凡间的天使化身——纯白少女。为此目的，他对别人的性命毫不在意，即使是纯白少女上任主人的治道，也因资金困窘而被管家毒害。也正是这样，才导致政重继承了治道的遗一产——纯白少女；也正是这样，才破灭了舞子复仇的愿望，牵引出一系列的惨剧。

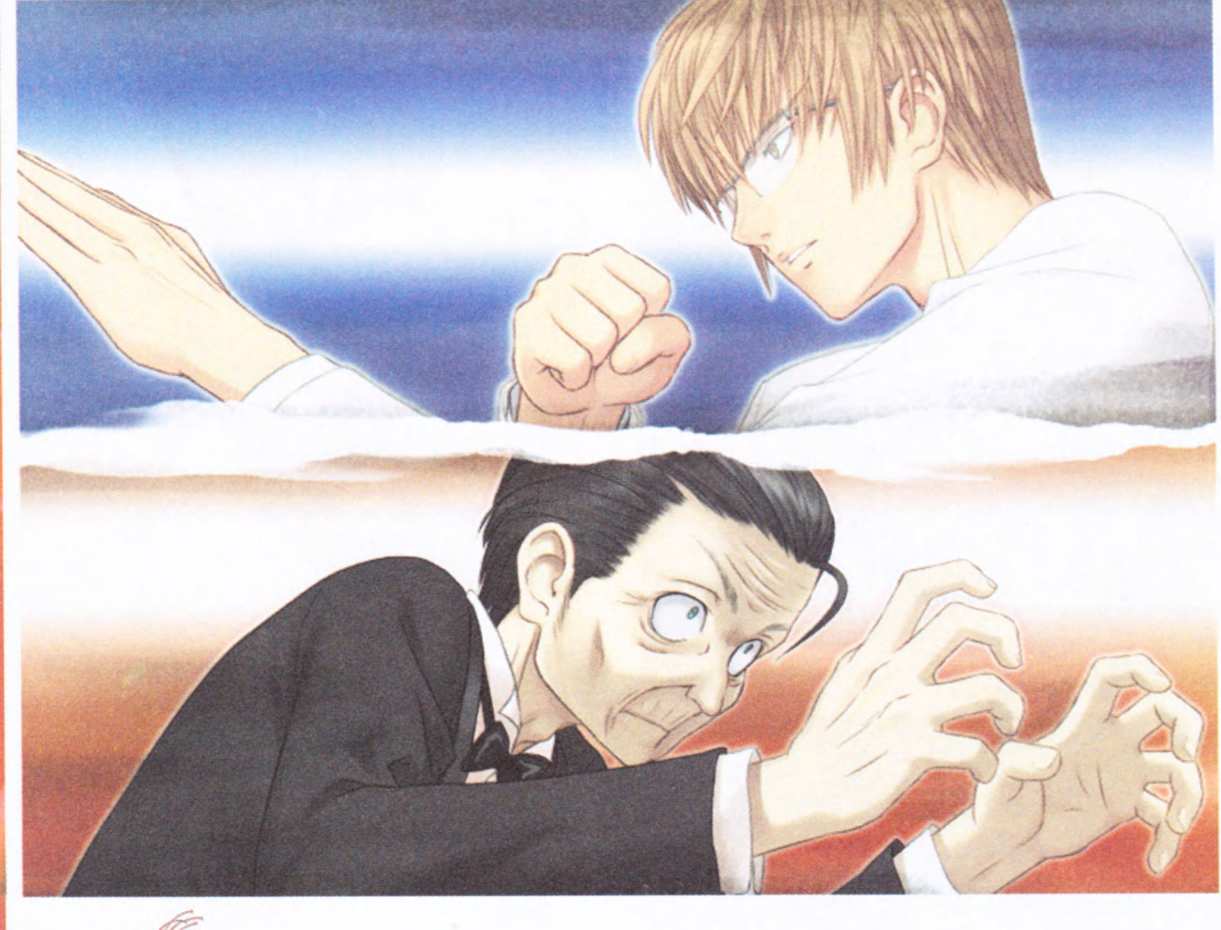
2. 梦中少女

唐森家的小孙女，也正是政重梦中出现的少女。因为目睹父母惨死同时自身也遭到暴行而沉睡不醒。在政重梦中，少女数次隐喻悲剧的一切，也得以使政重最后揭开真相。但现实中的这位少女，即便老当家找便名医也无法医治。整篇的最后奇迹发生，沉睡中的少女渐渐活动了手指。仅是这小小的一点在最后也为众人带来了一缕希望的霞光。

3. 占卜师

仅仅在前传中出现的占卜师却猜透了一切的流转，他对舞子的两个预言一一应验。对被变卖到上海时的舞子，他预言舞子定会成为“上海的女王”；对即将回到日本展开复仇的舞子，他预言“可以实现愿望，但实现的过程却不同于舞子所想”。若是当初，舞子被变卖到上海的途中没有遇到占卜师，或许一切的一切又将另有结果。





UNE FILLE BLANCHE

关于本作 FEATURE

『法兰西少女』注定会成为一部争议之作。首先这部作品宣布制作发表后，经过了十数年才实际发售。同时，作为配音主役的**まきいづみ**在六年前就收到了脚本。『法兰西少女』成为花费最多时间制作的游戏之一，直到2008年以后才再次正式公布了制作情报，之后经历了数次的发售延期后终于在09年7月10日正式发售。果然，『法兰西少女』在发售以后很快因为复杂的分支、众多结局、黑暗的剧情以及TONY的原画成为话题作。

[剧本：黑暗主导]

『法兰西少女』的剧本担任是著名的丸谷秀人，对于GALGAME玩家来说，这位曾经担当『**ゆのはな**』(雪之华)和『**遥かに仰ぎ、麗しの**』(遥仰凰华)等作品的剧本作者并不陌生。他笔下的剧本一向是在得到高评价的同时也会在FANS中产生相当争议，所以这次『法兰西少女』所引来的众多不同评价也是预料之中。

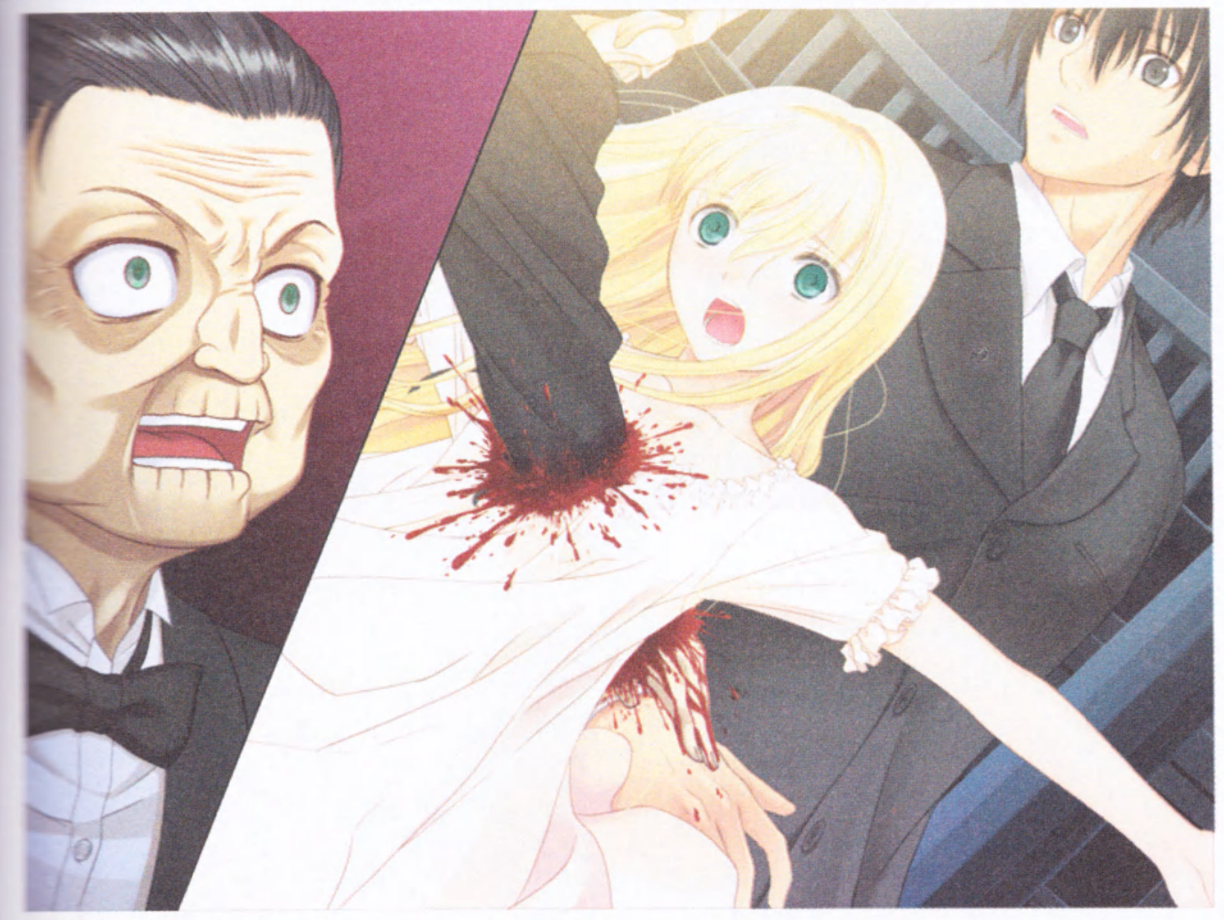
『法兰西少女』制作困难的其中一个原因就是丸谷秀人写的剧本分支的复杂性。原本剧本的安排是展现出“无限分支”，即通过大量的分支来决定剧情的走向来提高自由度和剧本深度，但是实际操作上的考虑不周和全局把握力度不够，使得实际效果适得其反以至被戏称为“选择支地狱”。如同其名，全篇游戏随着路线不同甚至可以出现90多个选择支，而且伴随着分歧的复杂化，其结局数竟然多达48个，超过了『FATE/STAY NIGHT』的45个，对比同类游戏更是大大地超出。

这种如文字迷宫一样的分歧和过多的结局自然会让玩家不满。如果不借助官方的结局提示，玩家甚至根本无法到达自己想要到达的结局。不仅如此，当玩家自力穿过漫长的剧本和文字迷宫，最后迎来的却大多是BADEND或者忧郁END —— 48个结局里可以算的上是GOODEND的屈指可数，大量的黑暗结局和死亡结局让人难以接受，而少量的GOODEND也有部分需要经历大量的黑暗剧情。这样的设定因受众承受能力不同而很难获得高评价。

而剧本主线方面，『法兰西少女』展示的是奇人和狂人们的混乱故事。丸谷秀人借助大量的伏笔和隐藏描写，为剧情增加了大量的悬念，提高了内涵深度。但是同样是因为选择支太多，玩家很容易在大量的伏笔还没有得到解答的时候就迎来了故事的结局，大量未解之谜容易让人产生一种剧本长得过分和包袱抖得过慢的印象，从而产生抵触感。不过如果可以静下来溶入故事中的话，就可以感受到那个年代的一幕幕疯狂而又艳丽的情节所带来的魅力。

抛开主线部分不说，丸谷秀人的侧面心理描写相当优秀。代表了破坏了主角日常的赤红的草，从故事开篇开始，就随着主角越陷越深而不停地蔓延开来，发展到最后即使想拔除也会很快再生长出来，代表着主角日常生活的崩坏；对死去鸽子以及被捏碎的蝴蝶的多次联想，也展现了主角内心对于现状的恐惧，而其他穿插于场景中的用于侧面衬托和提点剧情的细节描写也没有丝毫违和感。其中对主角梦境的描写是剧本魅力的一个重要方面——如果说整个剧本分成表里两部分的话，那么被称作里部分的就是伴随了主角整个故事的梦境。





疯狂、诱惑、平静、诡异、抽象、具象……种种梦境交织，丸谷秀人从另一个侧面烘托出了故事的进展和主角内心的转变过程，同时营造出了一种神秘和猎奇感，使人沉浸于其中。不过，这个手法似乎使用频率稍显过多。过于暧昧的梦境，加上破碎而又混乱的描述，让剧情更加充满不可解性。比如其中贯穿了剧情大部分的唐森伯爵家事件——凶手为了争夺家主之位而妄图毒死现任当家，却被忠犬阻止。结果现任家主因为饥饿而死，身边的忠犬为了维持自己的生命而吞食了主人的尸体而苟活下去。从故事开始就一直延续不停的狗吠声，便是那条忠犬的控诉……而唐森伯爵家的葬礼描写也是优秀的剧中剧：诡异又狂野的氛围，骇人的道具和笑女哭女，以及最后被狗咬断喉咙的凶手，同时也披露了一直出现于主角梦中的女孩的身份。

总体来说，丸谷秀人的剧本本身比较优秀，只要可以适应文字迷宫一样的选项，绝对可以感受到剧本作者想要呈现出的深厚故事。

[音乐：晦涩压抑]

本作的 BGM 共 51 首，数量一般，在游戏中覆盖率也并不高。为了配合剧本中大量辅助环境描写，在涉及犬吠等情节时，会同时出现犬吠、风声等音效以增加临场感和营造氛围。而 BGM 整体风格比较灰暗，容易让人产生紧张、忧郁等负面感觉。BGM 覆盖的剧情部分也大多以此类场面为主，在贴近剧情主体风格的同时也易让人产生压抑感，但是因为 BGM 覆盖率不高所以并不是很明显。当然，音效和 BGM 以及部分场景的无背景音处理结合的相当巧妙，可以说这种设计完全贴合当前剧情所需要的音声环境。而多次引用肖邦的钢琴曲《革命》为整个 BGM 部分添色不少。

值得一提的是『法兰西少女』的 OP 和 ED 部分。OP 标题为 “Une fille blanche” 和本作副标题相同，旋律和歌词为了游戏量身打造，满溢宗教色彩的舒缓开局，言语的断片一闪而过后转而变成高扬和压抑交织的旋律。光



芒、纯净、虚幻、伪瞒、疯狂、人性、背叛、“Une fille blanche” 仿佛一切剧本中的场景都伴随着旋律而倾泻而出，剧本中的的美丽和丑恶都被浓缩在短短的数十秒片头中。而 ED 则采用了不同结局不同主题歌的方式，从这里就可以看出制作人的用心良苦。

[CG：Tony 的翻身仗]

“TONY 出品，画质无忧，雷作光环”

TONY 的画风自不必再多加赞扬之辞，『法兰西少女』的原画只能用 “华丽” 二字来形容。他所擅长的清纯与性感共存的人物画风以及纤细而大胆的服饰设定，都是本作的亮点。

如果熟悉 TONY 人设的 GALGAME 的玩家，都会知道他之前的几部作品大多是只有画面光鲜亮丽，剧情却一塌糊涂。虽然游戏的剧本什么的和 TONY 本人的努力无关，也并非他所能改善之事，但负面的印象在 FANS 们的心中根深蒂固，因此多少左右了 FANS 们对『法兰西少女』的评价。好在这次总算给他摊上了一个好的剧本，让 “TONY 人设等于雷作” 的宿命小小地改变了一下。

有趣的是就本作发售隔天，TONY 另一部担任人设的作品『**フォルト！！**』也发售上市。但『**フォルト！！**』在华丽的包装跟强大的宣传下，所包裹着的也只是一款普通到不能再普通的工口游戏。嘛，作为小品来娱乐一下倒也不妨，但莫过度期待。这两部同为 TONY 人设的作品难免遭到众多 FANS 的追捧以及比较。两作的豪华版以及初回限定版在当时都是相当抢手，但结果下来的销量却也只是发售之初的那一阵高潮而已。如今的网络环境下，太过苛求工口游戏的销量未免太过不符实际。有爱的 FANS 也只是看中了那 “限定” 二字的价值吧。

印象画：大石竜子

大石竜子在《電撃コミックガオ！》上连载漫画『**ゆかのゆ**』，还担任过『**赫炎のインガノック**』、『**絶対地球防衛機メガラフター**』和『Forest』等作的原画制作，在这些作品中以独特个人风格给人留下很深印象的同时，也获得了相当高的评价。在『法兰西少女』中，她的印象画风格狂野又不失细腻。血腥场面中大量的线条使用以及冲突性极强的色块运用给人强烈的视觉冲击感，在不过分强调暴力元素的前提下让人感受到场景的压迫感。而在静物的刻画上又应用了写实的油画风格，塑造了散发出真实感的虚幻之物。在对于梦境的刻画上，则采用了构图的重复夸张化以突出所要表达的主体，同时辅以对比明显的色彩运用，打造出了或神秘或疯狂或恐惧的梦境空间。



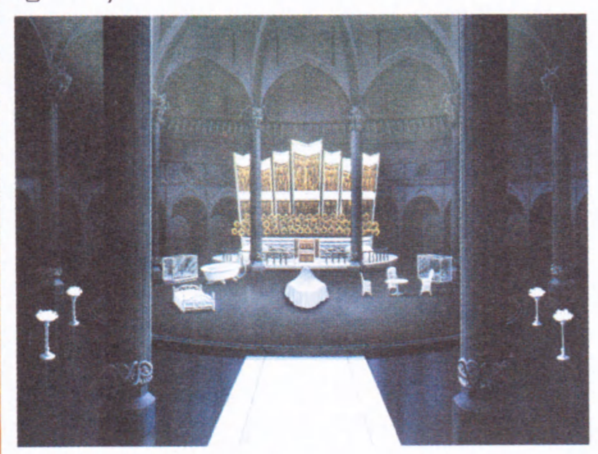




背景——吉田誠治

吉田誠治在『H2O』、『√ after and another』和『水平線まで何マイル？』等诸多作品中担任背景绘制，同时拥有自己的同人游戏制作团队“TNK”。在本作中的背景多为深层严肃的画面。配合灰暗的 BGM 更易带给玩家紧张与急促。

总体来说，画面部分可以说是本作最大的亮点，拥有极高的评价。（还是因为有 TONY 吧……）



[声优的表现]

Une fille blanche（纯白少女）——まきいづみ。身为 GAL 界的老牌声优，担任过『BALDR FORCE』的“**水坂 憐**”、『ef – a fairy tale of the two.』的“新藤 **千尋**”和『Little Busters–EX』的“**神北 小毬**”等众多作品的主要角色。**まきいづみ**因为特殊的声音质感和语调，营造出人称“**まきいづみ**时空”的氛围，拥有极高的人气。但是也正是因为她声质的特殊性也让许多人所不喜。在『法兰西少女』的配音中，被人指摘最多的就是少女的配音，过高的音调和断断续续的说话方式结合在一起，甚至被部分人评价声音有如“刮玻璃”一样刺耳。因此甚至有些玩家关掉语音来进行游戏。考虑到声优说话方式的特点直接导致应当为本作一号主角的少女人气急降，不得不说是本作的一大败笔。只有在夏日结局中，成长后的少女改变了说话方式以后就会让人体验到她晚来的魅力，不得不说是一种遗憾。



矢旗澤 香纯——かわしまりの

出演过『**G 線上の魔王**』的“宇佐美 **ハル**”、『**超昂閃忍ハルカ**』的“**スバル**”和『**殻ノ少女**』的“**時坂 紫**”等知名作品。因为声质的广泛而出演过众多个性不同的角色，而获得了相当高的人气。本作出演常年来承认巨大心理压力的主角的义妹，可以说是本作人气最高的角色。因其隐忍的性格和经历的悲惨剧情而博得了很多玩家的倾心。**かわしまりの**的声音完美的展现了这个悲剧角色的各种特征：隐忍、坚强、温柔乃至部分结局中的疯狂。但是因为香纯经历的黑暗也让很多人对剧情感到不满，可以说是各有利弊。



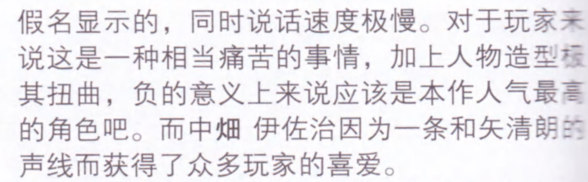
织田桐 舞子——海原エレナ

出演过『**夜明け前より瑠璃色な**』的“**鷹見沢 菜月**”、『**W.L.O. 世界恋愛機構**』的“**アリサ・クレイン・フェミルナ**”和『**真剣で私に恋しなさい!!**』的“椎名 京”等知名作品。因为可以胜任正统主角、萝莉、御姐、少年甚至动物等多种多样的角色，同时歌唱能力评价很高而被人熟知。本作中出演从魔都归来的织田桐 舞子，完美诠释了这个可以说是本作最神棍角色的强悍、妩媚、冷酷和狡诈。可以说海原**エレナ**的声音构筑了织田桐 舞子这个角色的灵魂。唯一让人遗憾的就是本作没有可以称得上是绝对的织田桐 舞子 GOOD END，使得这个角色有所减色。



辅助角色

本作的配角声优整体来说相当出色，其中让人印象最深的就是人造人失败品管家和诈欺家中**畑** 伊佐治。管家身为纯白少女的全权负责人被赋予了极大的权利和实力，同时身为人造人失败品，充满了阴险和诡异氛围；当然这不是最主要的看点——管家的所有对话都是用片假名显示的，同时说话速度极慢。对于玩家来说这是一种相当痛苦的事情，加上人物造型极其扭曲，负的意义上来说应该是本作人气最高的角色吧。而中**畑** 伊佐治因为一条和矢清朗的声线而获得了众多玩家的喜爱。



最后需要一提的就是本作搭载的外国语系统，本意是为了增加临场感。但是因为日本本国玩家完全听不懂中文或者俄文在说什么，反而无法理解剧情而适得其反。同时，因为完全用翻译机翻译加上声优生硬的发音，就算是中国人听也完全无法理解中文说的是什么。创新意念是好的，但是因为技术问题而造成反效果就只能说是弄巧成拙了。







艶姿少女絵巻

[系统的成败]

本作的系统最让人诟病之处就是堪称文字迷宫的大量选择支。剧本本意是提高自由度和互动度，但是却因处理不当而适得其反，大量的选择支让人产生重复劳动的倦怠感，配合剧情和 BGM 的沉重感，使得玩家产生剧情长的过分以及整体风格消极的印象。因为这一点而使得大量玩家在初次接触游戏后就产生抵触心理，同时每个选择支都去思考会产生怎样的影响，直接影响了游戏的娱乐性。可以说选择支系统是该作最大的败笔。

此外系统操作菜单并没有整合进文本框，可能是为了“叙述模式”的全屏文本考虑。防止系统操作菜单破坏画面整体性，而将系统操作菜单整合到了界面右方，需要用鼠标指针触发才会弹出。这样的设定其实并没有太大问题，但是因为选择支系统的复杂性，导致本作需要存档和读档的次数为其他游戏的几何倍数，不够方便的存读档系统以及过长的读档时间都直接影响了本作的流畅性。EXTRA 部分可以说相当厚道，收录了 160 + 张 TONY 的原话 CG 和大石竜子的印象画以及吉田誠治的背景画，BGM 部分收录了全部 51 首曲目。为了应对本作数量惊人的结局数也搭载了 END 鉴赏模式，收录了全部 48 个结局。在打过 1.20 补丁后，针对本作的选择支系统还增加了提示系统以帮助玩家摆脱文字迷宫的困扰，并且增加了矢旗泽 香纯和织田桐 舞子的两个番外前传故事，回答了故事本篇没有正面回答的谜题。细节部分，每次进入游戏都会随机选择三位主角中的一位作为系统音，角色也会出现在主界面左方。系统音包含了全部操作选项，而且全部为剧中人物的口吻。要说是厚道有些不合，算是中肯吧。



UNE FILLE BLANCHE

总评：丑恶的人性写照

关于『法兰西少女』，TONY 曾说过“偶尔玩玩 LOLI 游戏也不错”，此话一出大批 FANS 便对此作的期待度大幅提升，甚至有人已经打算拿本作与『沙耶之歌』去做比较。如果这样看来，『法兰西少女』和『沙耶之歌』的确同是以 LOLI 为卖点、以 LOLI 世界观的转变为切入点的游戏；同样是男主角在接触到 LOLI 之后的人性以及心境的转变。其中，『沙耶之歌』是因为男主角把世间的一切都看成了肉块，唯独沙耶在他眼中是完美的少女；而本作的男主角因为神酒的作用而对一般食物和人体的味道产生恶臭感，从而无法回到正常的生活中。若如发售前期待得那样，本作定会成为留名后世的佳作，限定版等的预订也因此遭到大量 FANS 们的订购，在国内游戏的价格更是被热炒。

然而与期望相背的，是玩过之后几乎大多数 FANS 们所得出的结论都是颇为失望，各大知名工口网站对本作的评价也无一不是抱怨多于赞许。满篇的凌辱戏份，丑恶的人性转变，真实的背后是由纯粹的邪恶所构筑。但如果细心体会剧本之后，也许会发觉制作方在“人性”的讨论上颇为用心：“人性”往往因环境的改变而改变，外因内因层层相连。比如政重发觉所谓纯白象征的少女其实只是一件作为泄欲工具的商品后，他的人性以及心理的日渐转变，折射出了现实生活中人们在面对诱惑时的内心写照。了解这些之后返回来再去看那满篇的凌









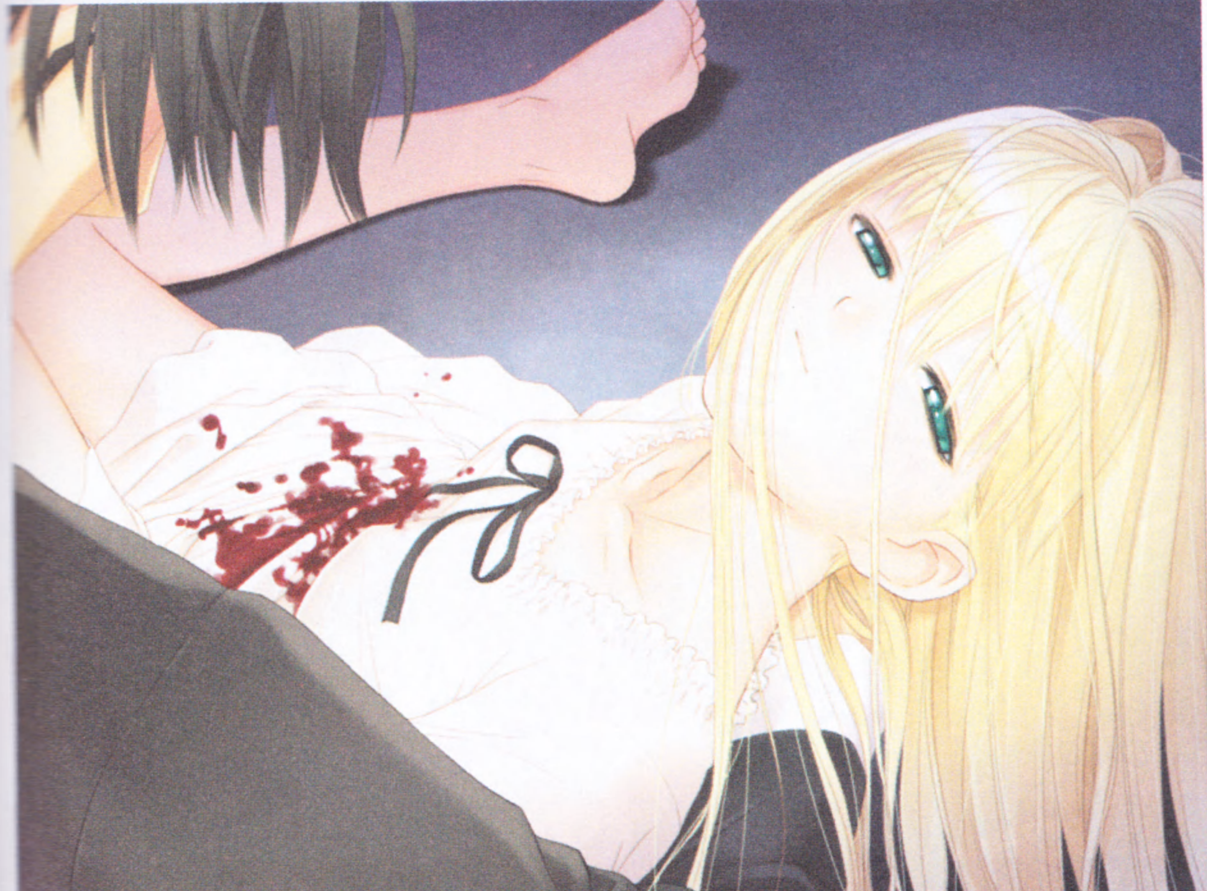






秋叶原街头的宣传，这对“官方 cosplay”你感觉如何，
如何了！

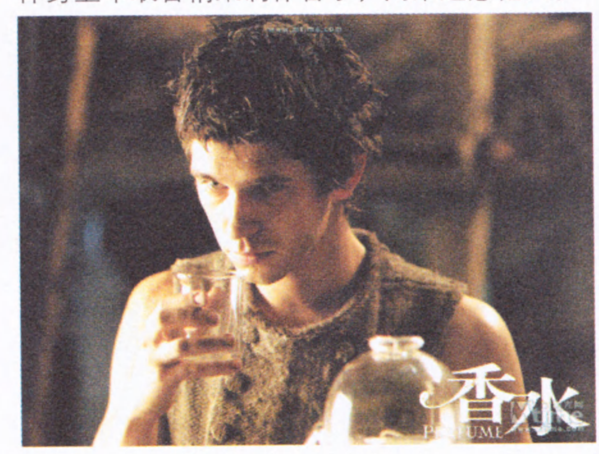




UNE FILLE BLANCHE

附录 1：香水

舞子身上所喷洒的香水——“圣天使”，据游戏中舞子所描述，制取方法异常邪道。在此可以简单参考以下内容：电影『香水』讲述主人公猎杀少女，从人体上萃取香精制作香水。这种香水可以使周围人对自己产生异常爱意。故事最后因为主人公喷洒在自己身上的香水使周围人对主人公着迷过深，而终将主人公吃掉。也有一说，传闻墨西哥当地有腐旧习俗是从人体身上萃取香精来制作香水，用来迷惑他人。



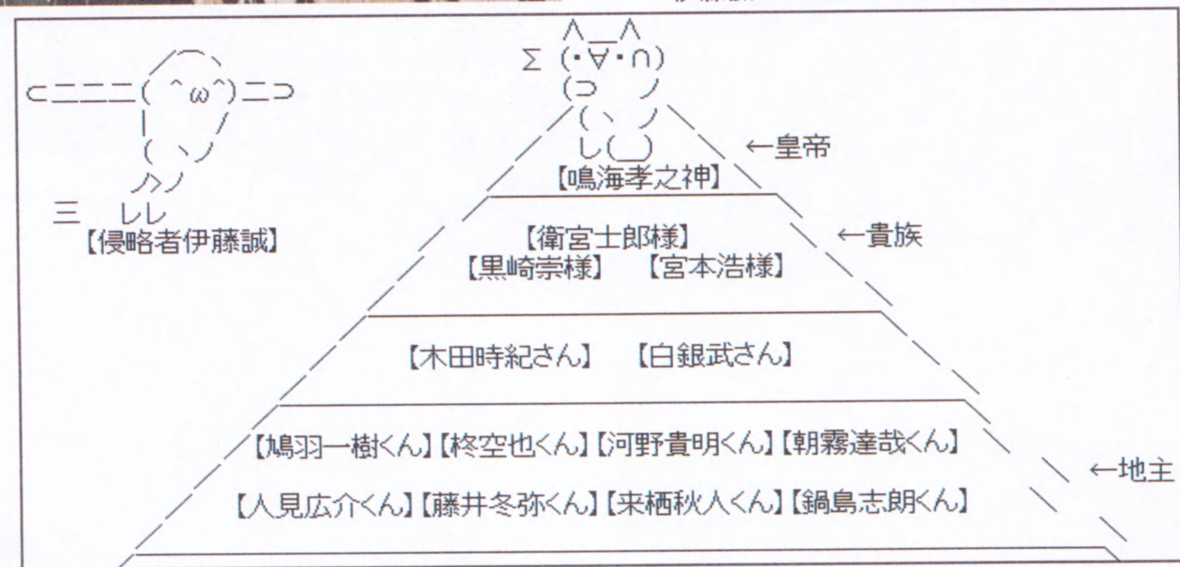
UNE FILLE BLANCHE

附录 2：人渣废男排名

本作的主人公异常人渣废柴，但与历史上赫赫有名的以下几位相比，实力仍有不足（非官方，仅供参考）。

鳴海孝之——君が望む永遠
衛宮士郎——FATE/STAY NIGHT
黒崎崇——LOVERS
宮本浩——世界ノ全テ
木田時紀——天使のいない 12 月
白銀武——マブラヴ
鳩羽一樹——もしも明日が晴れならば
柊空也——姉、ちゃんとしようよっ！
河野貴明——東鳩2（To heart2）
朝霧達哉——夜明け前より瑠璃色な
人見広介——パノラマ島綺譚
藤井冬弥——ホワイトアルバム
来栖秋人——TRUE BLUE
鍋島志朗——銀色

乱入：
伊藤誠——スクールデイズ



辱戏份，其实一切都仅仅是衬托人性的描写手段。

蘑菇在评价『FATE/STAY NIGHT』的エロ戏时曾说过：“那些不是凌辱而是爱”。所以，在玩过游戏之后，估计大多数玩家客观上都可以认同『法兰西少女』能排在 2009 年所发售 GAL 游戏中的 25 位左右吧。无论从剧情还是音乐看都还不错，至于 TONY 的 CG 就更不用说了。不过一个游戏的成败毕竟得看销量，这一点上『法兰西骚女』只能淹没于一年发售数量过百部的 GAL 游戏的河流中。可能任何一部作品都会有着许多值得让人借鉴学习的地方，但非要说到本作的亮点，那就是故事中所有导致阴暗结局的起因，都是因为人性的堕落跟失控……▲



黑色的慈悲与白色的虚伪

God, do you love human truly

文 /wakesno

(KIDS FANS CHANNEL撰稿组

萧瑟的天空满是深厚的乌云，看不到一丝阳光透散进来。裸露的枯枝伸向暗淡天空，却只是引来那些无处可去的乌鸦不知所谓地茫然叫唤着。教堂的钟楼投射下长的阴影，仿佛直指人们的心扉。沉沉的钟声响起，击碎了让人窒息的沉寂，更是了几分冬天的重量，让人下意识地低下了自己的头颅。

“因为最初的人获得了知识，神才降罪于人吧？”

“是。”

“那么为何神将那么重要的果子放在人唾手可得的地方呢？”

“也许主是在测试人能否信守对他的誓约吧。”

“然而神既然是无限慈爱的，为何还是降罪于人，并让人世世代代承担？”

“那是因为人犯了很重的罪。”

“God，do you love human truly?”

有关“Monochrome”

『Monochrome』是KID公司(原)于2004年8月26日发售的一款恋爱/悬疑文字冒险游戏。中文版译名:『见习天使:黑白色』，2009年9月25日才由国内代理公司推出上市。而本作也是KID所致力于打造的第三个系列品牌『见习天使』系列的第3款作品，与前两作的阳光闲适的风格不同，『Monochrome』在风格上做了颠覆性的转变，基调比较灰暗，整体风格颇显沉重。而且值得注意的是，本作标题并没有冠上『见习天使』系列标志性的“**てんたま**”一词，在剧情上也没有直接联系，你也完全可以视为是『见习天使』世界观下的外传。实际上，在KID原本的作品计划中是存在『**てんたま**3』(『见习天使3』)以及『Monochrome』续作的，因而不能简单地将『Monochrome』视为『**てんたま**3』(『见习天使3』)。

2004年其实也是KID颇有雄心壮志的一年。KID先后推出了『**てんたま**2wins』(『见习天使2:双子星』)、『Remember11–the age of infintiy』、『Memories Off ~**それから**~』(『秋之回忆4:从今以后』)和『Monochrome』四部原创作品，然而最终得到市场认可获得成功的还是『Memories Off ~**それから**~』。『**てんたま**2wins』加入养成系统后攻略难度逆天;『Remember11–the age of infintiy』则更是让infinity系列的粉丝闹翻天了。而『Monochrome』正好在『Remeber11』引发的风暴尚未平息之时发售，加上之前『**てんたま**2wins』销量惨淡，尽管『Monochrome』品质颇佳，其阴郁的风格还是注定其受众面之狭小。

从『见习天使』系列的整体而言，我们也许可以看出，制作者并不满足于制作一个欢乐治愈型的作品系列，而是颇有更为深层的野心。作为整个『见习天使』系列的企划，**しまぞう**先生坦言，『Monochrome』的企划其实从KID开始做原创作品后不久就开始了，也就是说『Monochrome』也许并非后来才突发奇想而来，而是一开始就是被作为『见习天使』系列这个世界观的另一组成部分来考量。

『见习天使1』从DC版开始就加上了“the sunny side”这个副标题，从这个角度而言，『Monochrome』这样阴郁残酷的作品，不正是那个世界观的另一面吗？联想到**しまぞう**先生企划的KID另一系列作品『My Merry May』系列，这种整体企划的可能性很高。可惜的是，KID自2004年遭遇不断的打击，经济状况恶化，人才流失，最终『见习天使』这个系列尚未做到真正的补完就无疾而终了。

『Monochrome』的故事发生在一个僻静的海边小镇的冬天，基本上每天都是乌云密布不见天日，时常还会下起纷纷的大雪。镇上的人们都虔诚地信仰着神明，感谢着神，感谢神所赐予他们的“奇迹”。男主角桐丘大辉从小就在事故中失去了双亲，不仅如此，他也失去了事故前的所有记忆。由于父母的亲眷都不愿收留他，最终大辉只能被父母的好友桐丘家所收养成为养子。

从家族自行开办的桐丘学院毕业之后，大辉一直留在学院帮助作为学院长的姐姐桐丘千岁打理学院事务，两人一直都住在学院的一幢废弃的学生宿舍里面。一个飘雪的夜晚，在一次机缘巧合之下，大辉遇到了从天而降的见习天使“游羽”，成为了游羽的毕业考试的对象者。

所谓“毕业考试”，就是见习天使必须在一个月的时间内帮助对象者寻找幸福，如果成功的话，见习天使就可以成为正式天使。在圣诞节到来之前，大辉能否找到自己的幸福呢，游羽能否顺利毕业呢？











游羽

YUN



CV：伊月ゆい

年龄	15 岁?
身高	160cm
三围	80/54/76
生日	12 月 25 日
血型	B 型

见习天使。为了完成毕业考试，从天使界下凡来到大辉身边帮助他寻找幸福。性格非常天真可爱，同时又带着不知道从哪里学来的恶趣味，经常会和千岁斗嘴，而且斗嘴的内容非常让人忍俊不禁。留在人间的日子里，游羽好像不知不觉对于人类本身发生了浓厚的兴趣，对人间的家族情感充满了迷茫和向往。

桐丘千岁

KIRIOKACHITOSE



CV 田村ゆかり

年龄	23 岁
身高	130cm
三围	63/52/62
生日	2 月 26 日
血型	B 型

男主角桐丘大辉的义姐，也是桐丘学院的校长。因为某次幼年事故，千岁一直保持着小学生般的身材，因此还经常被游羽取笑。非常溺爱自己的弟弟，对待学生很温和，经常帮助学生解决各种问题，很受学生们的爱戴。对游羽的到来一开始持反对立场。不知为何，千岁隐约也可以看得到游羽背后的翅膀。

雏水

HINAMINA



CV：森永理科

年龄	15 岁?
身高	163cm
三围	85/56/82
生日	12 月 25 日
血型	A 型

天使。和游羽同时期下凡并成功通过[illegible]考试，成为了正式的天使。当游羽因为种[illegible]因拖延不归，雏水受天使界元老院之命再[illegible]凡，准备将游羽带回天使界。性格冷静沉[illegible]甚至有点固执，对于人类似乎有种天生的厌[illegible]

椿梨沙

TSUBAKIRISA





CV：千葉紗子

年龄	13 岁
身高	145cm
三围	74/53/76
生日	12 月 25 日
血型	AB 型

桐丘学院中等部二年生，大辉在钟楼附近碰到的神秘后辈。看上去总是一脸冷漠的表情，很少说话，即便说的话也总是好像在隐藏着什么。对于大辉和游羽的事情，梨沙似乎有些在意。而且梨沙可以看到游羽的翅膀，她自称是原对象者，即曾经是对象者。梨沙饲养着一只白猫和一只黑猫，时常会带着它们出现。

深海花织

FUKAMIKAORI



CV：永井のあ

年龄	17 岁
身高	157cm
三围	87/54/85
生日	3 月 14 日
血型	O 型

桐丘学院高等部三年生。两年前花织在街上对大辉告白，但是被大辉拒绝。不过两人却从此成为了好朋友。花织为人活泼开朗，只是偶尔有些小女人性格，自从那次告白之后依旧一直喜欢大辉，因而经常会吃干醋。很早就以“光树恋乃花”这个艺名开始其演艺事业，也因此经常会缺席学校的课程。在学业和事业的两端，她一直做得很辛苦。

松泽沙耶香

MATSUZAWASAYAKA





CV：中原麻衣

年龄	17 岁
身高	164cm
三围	82/55/84
生日	2 月 14 日
血型	A 型

桐丘学院高等部三年生。学院园艺[illegible]一成员，整天没事就呆在温室的花房里[illegible]草。对于大辉好像早有心意？但是为人[illegible]消极，不愿吐露心声，时常会跑到大辉[illegible]宿舍附近张望。父亲就是这条街上教堂的[illegible]但是沙耶香幼年也发生过一次事故，[illegible]了事故前的记忆，从此之后，她就一直[illegible]否定神的存在。

桐丘大辉 KIRIOKATAIKI



CV：岸尾大輔

年龄	19 岁
身高	178cm
三围	
生日	12 月 24 日
血型	B 型

男主角。幼年的一场事故中就失去了父母，也失去了事故前的记忆。后来成为了父母的好友桐丘家的义子。现在和义姐千岁一起住在桐丘学院的一栋废弃的学生宿舍里面。平时帮助义姐打点学校里面的各种杂事。性格比较沉稳冷静，甚至到冷漠的程度，内心却还是非常善良。对于自己失去的记忆非常在意。

中条崇 NAKAJOUATARA



CV：谷山紀章

年龄	18 岁
身高	183cm
三围	
生日	6 月 11 日
血型	A 型

桐丘学院高等部三年生。神秘的转校生，对于大辉的身世和天使界的事情仿佛很清楚。其企图和动机都让人怀疑。游戏中最为神秘的存在。



浦本新町：故事所发生的小镇，靠海拥有港口，陆路则有铁路相通。镇上的人们基本都是虔诚的信徒。镇上有座规模不小的教堂，主持布道的教父是松泽沙耶香的父亲。

桐丘学院：桐丘家自行开办的私立学院，分为中等部（初中部）和高等部（高中部）。中等部 719 人（男子 322 人，女子 397 人），1 学年 6 个班级，每个班级 40 人。高等部 745 人（男子 338 人，女子 407 人），1 学年 7 个班级，每个班级 35 人。各类设施一应俱全。目前的学院长是桐丘千岁。

圣夜祭：圣夜是指圣诞节当天夜晚，而不是圣诞节前夜（平安夜）。镇上的人们相信，圣夜的雪是神赐予人们的礼物。他们每年在圣夜都要举行盛大的圣夜祭庆祝，今年的圣夜祭由桐丘学院承办。



世界设定 CONCEPTDESIGN

天使界：与地上人类世界所不同的另一世界，由天使构成的世界。

元老院：由天使当中资历长久的老年天使所组成的机构，把持天使界的秩序。元老院下设执行部，专门用于执行元老院的命令。

毕业考试：见习天使必须通过毕业考试才能顺利转正成为正式天使。毕业考试的内容就是下到人间，帮助他们的对象者寻找到幸福。时间一般开始于 12 月初，终止于 12 月 25 日圣诞节。如果到圣诞节还是无法让对象者幸福，考试即告失败，见习天使必须等待下次考试。过期不归天使界的见习天使，会被元老院派来的天使带走。

转生：所有生物都会转生轮回。转生程序必须通过天使界，因而天使界可以查询人类的前世。天使界也可以干涉转生，甚至停止转生。人类转生会失去对于前世的记忆，然而天使转生为人类却可以保留他作为天使时的记忆。

天使的翅膀：天使的特征就是背后有一对翅膀。普通人无法看到天使的翅膀，只有对象者、原对象者和天使自己可以看到。天使的翅膀是纯白色，然而当天使病变（？）时翅膀却有可能慢慢变成黑色。

大辉的羽饰：这是大辉幼年事故中唯一遗留下来的东西，由于之前的记忆已经全部消失，因而大辉也就格外珍重这件饰物。游羽来了之后曾经占卜到大辉幸福的关键物品就是这件羽饰。









剧情简介 SCENARIO

『Monochrome』的剧情结构非常特殊，并没有采用一般恋爱类游戏的“平行世界”式的总分结构，而是采用悬疑类游戏时常会采用的“层层剥笋”式的递进结构。虽然标注的是恋爱类游戏，但是『Monochrome』却更像是一部悬疑类游戏。其攻略人物的顺序是严格受到限定的，你所能选择只是一周目选择通花织线还是沙耶香线而已。具体的线路顺序如下：花织线 & 沙耶香线——千岁线——游羽线——雏水线——梨沙线。

花织线



在千岁的再三恳求之下，大辉去帮一个经常缺课的同学补习功课，自然这位需要补习的同学就是忙于演艺事业而耽误功课的花织。能让自己喜欢的人来给自己辅导功课，自然让花织欢天喜地，但是架不住平时的奔波劳碌，花织还是经常在补习课上打盹——对于花织而言，她一直在努力维持事业和学业之间的平衡，同时还小心翼翼地经营着她那份单纯的感情。

不管花织的精力再多，终有一天这种脆弱的平衡也会崩溃，何况明星光环的背后也总是充满着太多只能自行下咽的苦涩。到时候该选择的还是得选择，该放弃的还是得放弃。但是谁说幸福的定义就只有一种呢？

沙耶香线



在温室花房，大辉结识了园艺部唯一的成员沙耶香。后来大辉一直觉得在宿舍附近有什么视线在注视着他，结果走出去寻找时却下意识地走进了花房。在一次又一次的花房相遇中，两个内向的人以一种暧昧不清的方式慢慢地走到了一起。

在教堂，大辉看到了沙耶香虔诚祈祷的样子，也得知了沙耶香神父之女的身份，然而让人大吃一惊的是，沙耶香认为“上帝已死。”对于神的存在，沙耶香激烈而固执地保持着否定的态度，让大辉都觉得很奇怪。就算游羽向她表明了自己的身份，沙耶香还是坚持这个观点，直到大辉反复解释才肯稍稍相信。沙耶香尘封的回忆背后到底隐藏了什么，让她如此坚持？

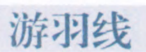
千岁线



既没有答应去帮忙辅导，也没有多管闲事地去跑去花房，大辉自然也就安安心心地留在千岁身边，帮助她打点学院事务。尤其是学院还要承办镇上的圣夜祭，千岁的事务要比平常还要繁多。然而让千岁疲劳失眠的，却不仅仅只是繁重的工作，还有那不断袭来的噩梦。

圣夜祭进行得很顺利，大辉也精心准备了礼物送给姐姐，一时兴奋的千岁急于表演她的魔术作为回礼，结果遭到了失败。面对这尴尬的场面，大辉紧紧地抱住了沮丧的千岁，再次确认了他们之间亲密的姐弟情谊。圣夜祭结束后，他们送游羽回天使界，在游羽化为光粒子消失之时，大辉却好像受到了强烈的刺激。

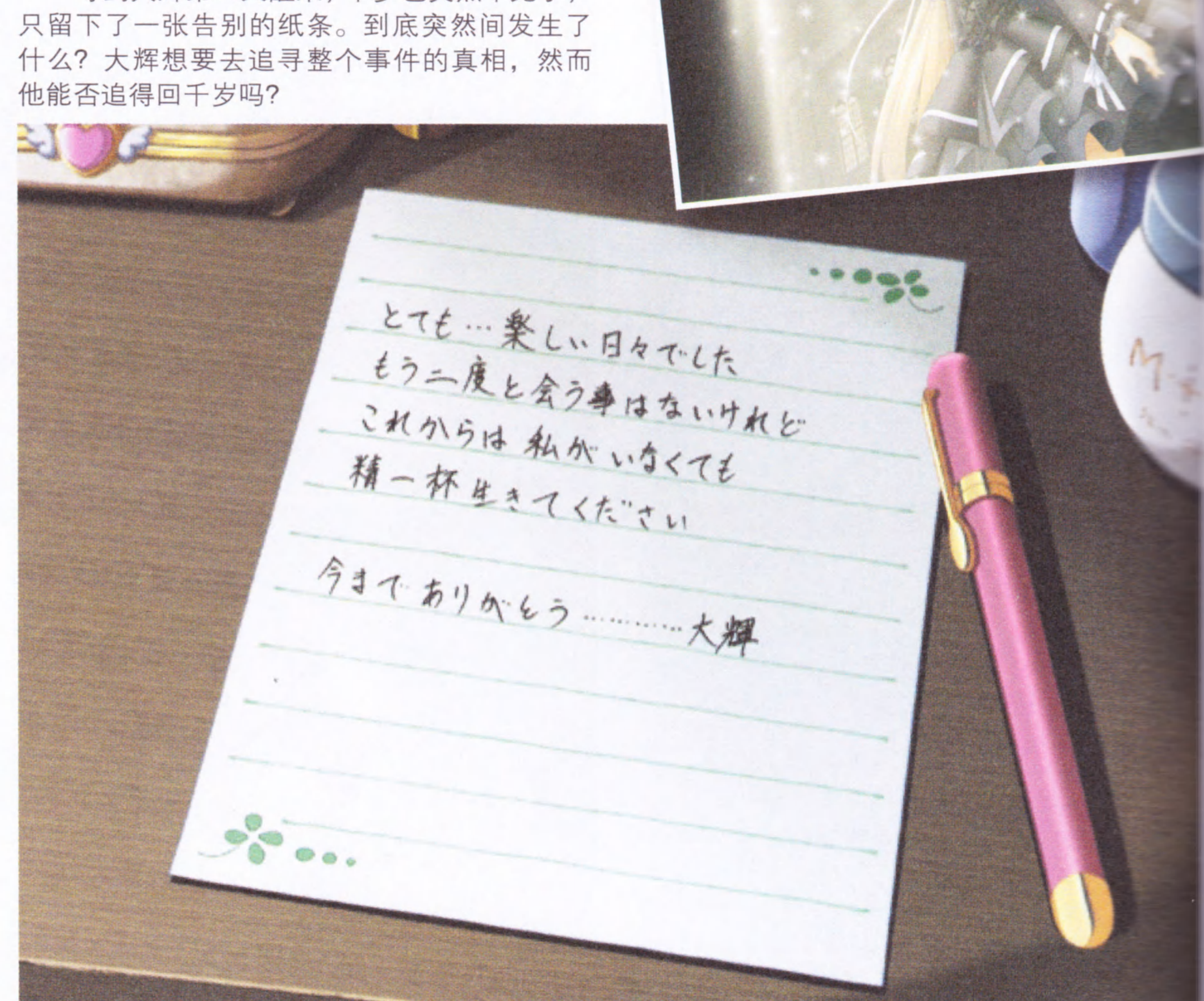
等到大辉第二天醒来，千岁也突然不见了，只留下了一张告别的纸条。到底突然间发生了什么？大辉想要去追寻整个事件的真相，然而他能否追得回千岁吗？



游羽线



在地上人间呆了近一个月，游羽慢慢习惯了这种生活，看着千岁和大辉亲密的姐弟情谊，不知不觉也开始羡慕起人类来。在一次偶然的机会下，游羽竟然得知了天使如何转变成人类的办法，于是她偷偷地下定了决心冒险。在圣夜里，游羽就在教堂里开始褪去自己白色的羽毛，露出黑色的羽毛来。这一蜕变的过程极为痛苦，而且蜕变之后，游羽更是如重症一般只能躺在床上让千岁和大辉一直照顾。由于游羽迟迟未归，元老院派出了雏水下凡调查情况并将游羽带回天使界。面对着自己好友如此的遭遇，雏水也只能多留给游羽一些时间考虑而已。虽然大辉也极力想让游羽留在人间，然而游羽的病情却一天天恶化。无论怎么看，结局都是那么黯淡无光吗？诚心向神祈祷的话，真的可以换来奇迹？还是说人和天使的奋斗与努力也换得来奇迹？



雏水线



由于游羽未归，受到元老院公派，雏水再次来到人间，带着对人类极度的不信任和自己毕业考试不甚美好的回忆。雏水目睹了游羽特殊的病情，将其情况汇报给元老院。元老院得知后反应极为激烈，要求雏水必须要将游羽带回来。

到底该如何挽救游羽？雏水不断地寻找着办法。然而在这探索答案的过程，雏水渐渐地发现了事情的背后远没有想象的那样简单。而且就在雏水得知真相的同时，危险也一步步逼近了她和游羽。

梨沙线



大辉那失去的回忆，到底隐藏了什么刻骨铭心的感情？为何只有再次从痛彻心扉的离别开始，才能重启那痛苦而沉重的回忆之门，寻回那失落太久的情愫？海风猎猎依旧，羽饰熠熠依旧，层层累累的辛酸堆积起来，可否换来迟到太久太久的泪流满面的甜吻？



作品简析 Review

『Monochrome』如名所示，是拒绝了色彩的存在——沉重的黑，纯粹的白，阴郁的灰，整个游戏的基调就是这三种单色，有种特立独行的高傲气质。『Monochrome』的冬天是纯粹的冬天，寒冷、压抑而且残酷，人与人之间的温存固然还在，但是却宛如冬风中摇曳的灯火那般忽明忽暗，飘忽不定，仿佛一不小心就会随风而逝。有人说过，『Monochrome』就像是一杯黑白色的醇香苦咖啡，“别的不说，单单整个游戏就只有一张有 kiss 的 CG，就足以让这个游戏与大部分 Galgame 区分开来”。那实在是无比精妙的比喻，点出了这个游戏的本色。

寿寿奈鹰乃这两位『秋之回忆』系列人气颇高的角色。日暮茶坊擅于塑造外冷内热式的冰山美人，而这种角色往往人气颇高——在『Monochrome』这个游戏中，雏水的人气也是压倒性的。至于剧本组合 Q’tron，更是值得留意。其主要成员包括长井知佳、西川真音和佐佐木志宏这三位编剧。『秋之回忆 1』最为催泪的线路伊吹美奈裳线就是 Q’tron 的杰作之一，长井知佳主要是在 KID 另一部备受好评的系列作品『My Merry May』系列担当编剧。最近颇为掀起一阵狂潮的『428~ 被封锁的涩谷』的编剧阵容中，也可以找到长井知佳（Q’tron）这个名字。



『Monochrome』的剧本由 KID 三位剧本家共同完成，他们分别是『见习天使』系列前两作的编剧高濑伸（负责千岁线和梨沙线），参加过『秋之回忆』系列编剧的日暮茶坊（负责花织线和雏水线）和著名的催泪剧本组合 Q'tron 成员之一的长井知佳（负责沙耶香线和游羽线）。高濑伸一直都是 KID 会社下属的剧本师，先后参加过『秋之回忆 1』、『见习天使 1』、『见习天使 2』和『Iris』（『鸢尾花物语』）等多部作品的编剧工作，他的文风较为平实而细致，擅于描写人物心理细腻之处，他所创作的故事大都以平凡而温馨为特点。日暮茶坊担任过『秋之回忆 1』与『秋之回忆 2』的编剧，他笔下有双海诗音和

为了凸显游戏风格的转变，『Monochrome』在人物设计上并没有沿用的『见习系列』的人设画师松尾**ゆきひろ**，而是特意请来了当时业界已经小有名气的原画师铃平**ひろ**担当，塑造了与『见习天使』系列所完全不同的人物形象。同时在背景制作上，『Monochrome』也竭力刻画的细致，在细节上颇能看出制作者的诚意。游戏背景的色调以灰色调为主，始终阴霾的天空，光秃的树林，破旧的宿舍楼，营造出一种无处弥漫的压抑感，加上游戏系统颇为强大的表现力，譬如人物说话时口吐白气的效果，雪花纷纷飘落的效果，颇能给人一种欣赏电影一般的梦幻感受。

为了增强故事的表现力，『Monochrome』实现了人物全语音，包括男主角和所有配角。故事的视点也不再是单一的男主角视点，而是时常转换成女主角视点，从新的角度来展开故事。『Monochrome』的 CV 阵容比较华丽，表演也比较完美，尤其是森永理科，在『Remeber11』中塑造过那个懦弱又坚强的冬川心的她，却在『Monochrome』扮演起了雏水那样极为外冷内热的角色，实在让人感叹声优真是种神奇的生物。『Monochrome』的音乐制作还是一如既往由『见习天使』系列的音乐制作者阿保刚担当。本作大量采用了管风琴、钢琴、小提琴等要素，曲风带着浓郁的宗教风，所表现的内容也大都与宗教相关，相信能带给你别具一格的感受。





A R M Â N N

附录：系列回顾 SERIES

『见习天使』的日文版原名为『てんたま』，直译的话可以翻译成“天蛋”。实际上『见习天使1』和『见习天使2』的 logo 都会出现一只长着一对翅膀的蛋，非常可爱。本作是 KID 于 2001 年 7 月 25 日在 PS 平台上推出的一款校园恋爱类游戏。原来的名字『てんたま』，于 2001 年 10 月 25 日推出 DC 版时改名为『てんたま 1st the sunny side』，作品系列化的计划由此启动，此后又相继推出了 PC 版和 PS2 版。



然而非常遗憾的是，这部 01 年的作品，却没有和同时期的 KID 作品如『秋之回忆 2』那样顺利进入了中国市场，而是一直等到 2006 年下半年中文正式版才姗姗来迟，因而在中文玩家中这部作品的影响力相当受限制。

『见习天使 1』的故事由一段平凡温馨却又感人泪下的恋爱开始：男主角早濑川椎名在高中开学的当天收到了一个名叫渡濑双叶的女孩的道谢，原来椎名曾经救下了双叶的爱犬，双叶一直记下心间。从此双叶和椎名以及他的两个青梅竹马千夏与贵史都成为了要好的朋友，在一天天的交往中，双叶和椎名慢慢走到了一起，变成了恋人。然而当恋爱正进入最为甜美的时候，病魔却突然间夺走了双叶的生命。

一年过去了，椎名的生活变得单调无趣，死气沉沉，直到又一个冬天的到来，有一个女孩从天而降来到椎名的家里。这位背后长着一对如玩具一般翅膀的可爱女孩自称“花梨”，是从天使界下凡的见习天使，为了能够顺利通过毕业考试成为正式天使，她必须在圣诞节到来之前为椎名寻找到幸福，也就是新的爱情……

『见习天使 1』的故事从头到尾弥漫着一种淡淡的温馨，故事和文笔都极为平凡，却在平淡的笔触中能给人一种宁静的感受。冬天虽然是寒冷的季节，然而正是这种寒冷，才让我们更加明白人间自有温情在，从天而降的见习天使，作为幸福的传播者，所带来的不仅仅一次偶遇，更是带来了一次让人们重新审视自己周边感情的机会。『见习天使 1』没有真正意义上的 BadEnding，即便在所谓的“BadEnding”中也不会让你感到如其他游戏那般的悲凉和寂寞，反而是一种新的慰藉，让你重新微笑着踏上人生的漫漫长路。



『见习天使 2：双子星』(『てんたま 2wins』) 是 KID 于 2004 年 2 月 26 日在 PS2 平台上推出的『见习天使』系列的第二部作品，故事发生在『见习天使 1』故事几年之后，男主角一之濑晶为了方便上高中住进了表亲渡濑家——也就是『见习天使 1』中渡濑双叶的家。渡濑家的女主人渡濑叶子（也就是双叶的母亲）是当地一家连锁餐厅的店长，她邀请晶能否到店里打工，晶却担心自己打工就难以照顾才刚刚开始上学前班的表妹渡濑观月。正在烦恼之时，从天而降了一对活宝双子姐妹加绘和红娟，她们自称是来参加毕业考试的见习天使，脾气和性格却一个比一个坏，她们自说自话自作主张的举动，可苦了我们的男主角。在这个吵闹的 12 月，晶也能够顺利找到属于自己的幸福吗?

『见习天使 2』与前作的关系非常紧密，前作人物大量登场，譬如这次登场的见习天使双子，在一代中就是那两个搞笑的解说员，在本作中更是凸显两人的无厘头搞怪之能，又譬如前作的男主角早濑川椎名，在本作中将作为一个重要的配



角登场。一代中所设下的伏笔，也在二代中有所回收。故事整体上较为完美地继承了前作轻松适意的风格，然而剧情的深度却比前作要前进一步，给人更多的思索。

另外值得一提的是，『见习天使 2』特意引入了养成系统，大概也是 KID 在游戏形式上做的一次探索，尽管这次探索很大程度上可能还是归于失败。带有养成系列的恋爱类游戏并不少见，养成因素直接影响结局也是必然的，然而养成系统成功率之低、结局达成的条件苛刻如『见习天使 2』者却很少见，结果就是真正能够耐心通完整个游戏的，只能是对这个系列极为热衷的粉丝。这点到最后自然成为了『见习天使 2』最大的硬伤。

结语 FIN

『Monochrome』也许并不适合那种单纯来寻找恋爱体验的玩家，——实际上『Monochrome』对于感情的塑造并不见得如何出彩。相反，『Monochrome』始终凝聚着压抑和沉静的氛围，透露出某种神圣的气息，感情的波动也要平稳得多，并非如其他恋爱类游戏那般激烈地撩动你的心弦。

“神，并非不存在，只不过残酷罢了”，这是『Monochrome』官网上的宣传语；“黑色的羽翼，是堕落还是慈悲? 白色的羽翼，是纯洁还是虚伪? ”，这曾经是 KIDFansChannel 论坛『Monochrome』专版版面的卷首语。如果你抛开恋爱类游戏的常规期待，耐心沉浸到游戏所塑造的这个主题世界中，用心体会其中所表达的主题，你大概会对这两句话有着更深刻的体会吧。▲



GAL GAME 『刻痕 3 The Innocent Luna:Eclipsed S

■制作 / 著作：蓝天使制作组
■游戏类型：推理猎奇 ADV
■版本情报：正式版前篇（half luna version）
■软件性质：免费软体 (Freeware)
■全国首发：『二次元狂热』第十五期（2010 年

■版本限制：本期 DVD 光盘中的『刻痕 3』首发
元狂热』独家发布，任何个人或组织在未取得
正式授权的情况下，禁止以任何形式转载、传播、
分享『刻痕 3』首发版游戏的任何资料。
■网络版（可自由转载的游戏版本）发布时间：
年 2 月预定。

官网：http://angelsblue.cn/notch3rd

故事梗概 STORY

一个被抛弃的小镇，被世人遗忘的记忆之城。

突然出现的连续不断的杀人事件破坏了小镇安宁祥和的表象，尘封的记忆因为夏日的连续惨剧而被再次唤醒。

不断彷徨于虚幻与真实之间，一次次地见证着一切的毁灭与新生，并以此逃避着崩坏的日常。当猛然惊醒之时，才发现最爱之人已经永远离自己而去。

在被禁闭的时间流线之上，罪恶的灵魂究竟会走向何方？

现世的记忆，究竟是真实，还是虚伪？

灵魂的恸哭，究竟是在呼唤着谁的生命？

新登场角色（见右） NEW CHARACTER

体验版已出场角色介绍请参考二次元狂热第七期『刻痕３』专题或者首发版游戏特典。

关于作品 ABOUT

大家好，我是蓝天使制作组的冰璃，很高兴『刻痕３』又在『二次元狂热』上和大家见面了。这次我们给大家带来的是『刻痕３』的正式版前篇哦。

本次的游戏由『二次元狂热』全国独家首发，收录在本期杂志的 DVD 光盘上。拿到光盘的各位同学，请在第一时间玩一下正式版的『刻痕３』吧。

『刻痕３』这个计划从去年 11 月正式确立并开始执行，到现在，已经整整经过了一年的时间。在这一年里面，我们经历了酸甜苦辣，遭遇无数挫折，到现在正式版前篇终于开发完成了啊，真不容易……说不容易是我们『刻痕３』全体制作成员发自内心的感慨，尤其制作的是一个没有任何经济利益的免费作品。



神秘少女

‘我们的存在……本身即是虚伪…………’

外表看起来只是个十二、三岁左右的小女孩，她的真实身份未知，是一个可以贯穿真实与虚伪世界的少女。

朱鹭 亚伽

‘我会期待我们两个人的重逢……我会一直等下去……不管这段时间会有多长……’

被长期囚禁在阴暗房间的少女，似乎是一个不可思议的女孩。少女大概也是因此而受到了囚禁她的人的要挟，其本人的身份及其他信息不明。

总的来讲，『刻痕3』制作过程的艰辛绝非普通玩家可以想象，遇到了超多的困难自然不必多说，在开发游戏的期间蓝天使制作组的组内组外也发生了很多预料之外的事情。(『刻痕3』的正式版没有夭折真是相当幸运啊…………BY 总制作人：冰璃）

所以我们希望，所有拿到这期杂志的玩家都能认真玩玩光盘上收录的『刻痕3』前篇。如果你喜欢这个游戏，请一定要把你发自内心的感想和评价告诉我们，这样我们在制作『刻痕3』后篇的时候就会更有动力了。

那么……过多的话冰璃就不写了（对介绍有兴趣的同学可以继续去看首发版游戏中的介绍资料），只要进入游戏，大家就能知道我们蓝天使制作组在制作本游戏时饱含的真心与爱了。所以，请先打开本期杂志 DVD 光盘玩玩『刻痕3』前篇，让游戏的实际表现来说明一切吧。

特别推荐：『刻痕3』的看板娘

晚香玉，广东人。目前在英国伦敦研究生进行中。2006 年开始翻唱，知名度较高曲目有“绿坝娘之歌”，“MAGNET 中文版”等。活跃地区目前为 ACFUN，曾在广州 YACA 声优赛上获奖。





ABOUT ME：
姓名：晚香玉
昵称：喵喵子
生日：1st May
宅属性：游戏宅 偶像宅
本命：猫宫のの 高槻やよい るーこ Berryz 工房
个人主页：http://blog.sina.com.cn/nekohime
目前驻扎地：ACFUN
想说的话：『二次元狂热』最高 o(≥o≤)o『刻痕 3』最高！喵喵子会一直一直支持你们的☆

大家好，我是晚香玉。不过朋友们都叫我喵喵子 =W= 能够做为『刻痕 3』的板娘上『二次元狂热』我感到非常荣幸，平时我很喜欢玩游戏，一直都有支持『刻痕』系列呢。我觉得『刻痕』系列的故事很出彩，气氛渲染和音乐方面也都很不错。所以我能够担任宣传实在是太荣幸了 =W=

我平时喜欢翻唱一些歌曲，偶尔也会COS。目前正在为成为像射命丸文那样优秀的记者（喂，文文不是小报记者么 XSK）而在英国努力中≥∇≤

还在天朝的时候，我每个月都会买很多杂志看，也很喜欢看『二次元狂热』呢≥ω≤没有想到自己能够有机会上很喜欢的杂志，而且还是作为自己一直很支持的『刻痕』的板娘，此刻我的心情就好像图书见到了魔理沙似的，整个人都呼哇呼哇了……

偷偷说个秘密，作为内部人员优惠，我已经拿到了『刻痕 3』先行版≥ω≤在房间一个人玩的时候经常被吓到关了声音只看剧本呢（笑）不过其实我还是很喜欢这个题材的，玩的时候总是感叹，啊，我们天朝的同人游戏也不见得输给 11 区嘛 >W< 希望以后回国了可以为『刻痕』系列做更多的宣传，让更多的朋友都能够玩到这个优秀的作品。

希望大家能够支持『刻痕』游戏。另外现在是冬天，大家也要好好保重身体，不要感冒了（喵喵子你好婆婆妈妈啊，被打飞）(/≥∇≤)/



ART BOOK

TIMESONG

■出品：Malus facticius
■规格：大 16 开（210×285mm）
■属性：五星物语同人插图本
■语种：简体中文
■页数：48P 全彩（暂定）
■价格：49RMB（暂定）
■首发：2010 年 2 月 20-21 日 YACA 春季漫展
■预计参展：2010 年 YACA 春季漫展 | 上海 Comicon 06| 成都 ComicDay 05 | 北京 ComicDive 04 | ADSL 05 等

官网：不日开放，请关注 http://www.malus.cc

STAFF

主催 / 主笔：Archlich
排版：月代 彩 (Haku)
愉快的伙伴们：KN、、HJL、Lin+、LING、黑华诞、刺瓜雙葉等



Archlich 首度推出个人本！

喜爱大气画风与『五星物语』的朋友不可错过

事情起源于早些时候的上海 Comicon4。展会结束后，一群外地作者龟缩在会场对面的旅馆里边啃西瓜边上 Pixiv，发现一位女性画手更新了一张五星同人——它把我们都震住了。有人说，不如出个 FSS 本吧！

接下来的几天，这个念头在我心头持续地燃烧着，于是就有了这本不合时宜的《TIMESONG》。

『五星物语』真的已经从大众的视线中淡出太久了。最近几年即使我们提起这部漫画，往往也是要押它上"史上最能拖的作品"一类的耻辱柱。但就像所有杰出的作品一样，五星有着超乎时代的、普适的美学，这个故事和它层出不穷的设定也因此得以延续。通过数月的努力，我希望能稍稍抓住这个庞大系统在十余年前，我们第一次接触它的时候带给我们的阅读体验：一个在时空中摇曳的妖精、骑士和巨人以及他们注定消亡的命运的故事。

《TIMESONG》将会在 2010 年 2 月与大家见面，详情请关注 http://www.malus.cc。



轻轻地咬一口，超越 KISS 的界限

跟进时代的真爱进化论

FROM TURE LOVE STORY TO KIMIKISS AND AMAGAMI

文 / Ultima（KIDS FANS CHANNEL 撰稿组）

冬天是一个寒冷的季节，也是一个浪漫的季节。在 ACG 界，冬天永远有讲不完的话题，有说不完的故事。在这样一个季节里，人们总是更加渴求温暖，更加能感觉到温暖的可贵。回首 09 年，这家用机恋爱模拟游戏丰收的一年，的确存在着那么一款讲述冬天，讲述圣诞，讲述温暖的游戏……

话说日本游戏业界有过一段被称作“ギャルゲーバブル(Galgame bubble，美少女游戏泡沫)”的galgame黄金时期，这段时期以1994年『心跳回忆』初回作的爆发为开端，其终点有多种说法，不过普遍认为1999年『心跳回忆2』为这段时期划上了终止符。随着家用机种的时代更替，说起家用机恋爱模拟游戏便首先想到『心跳回忆』的时代，已经不复存在。如上期『心跳回忆4』的前瞻一文所说，『心跳回忆3』在市场上惨遭失败；同样为家用机出身的『青涩宝贝』，其两款续作皆因为制作方针的失误淡出了玩家视野；『真爱物语』系列也和『心跳回忆3』同样在2003年之后就陷入了沉默……

时代的继承者——『キミキス(KimiKiss)』

当时恋爱模拟游戏这个类型在家用机上似乎一蹶不振，这种局面直到《FAMI通》2005年8月号上一篇紧急速报才被打破。该篇报道开头用了几行大字叙述吸引了读者和玩家的眼球：

——“『真爱物语』系列制作人杉山一郎，『真爱物语 无尽之夏』人物设定高山箕犀奉献给大家的新型恋爱模拟游戏”

——“以接吻为主题的恋爱模拟游戏”

这款继承了时代的游戏，便是前不久红透半边天的『**キミキス**』(以下称『君吻』)。

游戏发行方Enterbrain不惜在这一期FAMI通上为当时开发度只有50%的本作登出4页介绍，5页广告(FAMI通是Enterbrain的下属杂志)，同时也在其他各大杂志也刊登了报道，在CM和店头广告上也花费了大量财力。宣传策略的成功以及游戏本身的质量造就了游戏良好的风评和很不错的销量(原版最终销量7万套，Best版6万套)，并维持了一定的话题性。『君吻』不但作为游戏取得了初步成功，也在这个恋爱模拟游戏青黄不接的时期留下了重要的一笔。

那么，这究竟是一款怎样的游戏呢？我们首先从《FAMI通》这篇速报上提到的两个关键人物说起。

杉山一郎，作为游戏制作人和剧本写手，一手创造了『真爱物语』系列。与育成和模拟并重的『心跳回忆』系列不同，杉山一郎的制作理念中更强调与女孩子之间的细节交往。他总是通过再现与女孩子交流交往的生活，从而表现出主人公以及女孩子的内心感情，而『君吻』正是基于这种思想创作的。在制作采访中他这样介绍道：“我认为想和心上人接吻这是男生女生都有的想法，相遇，相互吸引，牵手……然后亲吻”。徘徊在爱恋和羞涩之中，女孩子的感情在悸动和苦涩中成长。『君吻』所描述的就是这样一种恋爱。

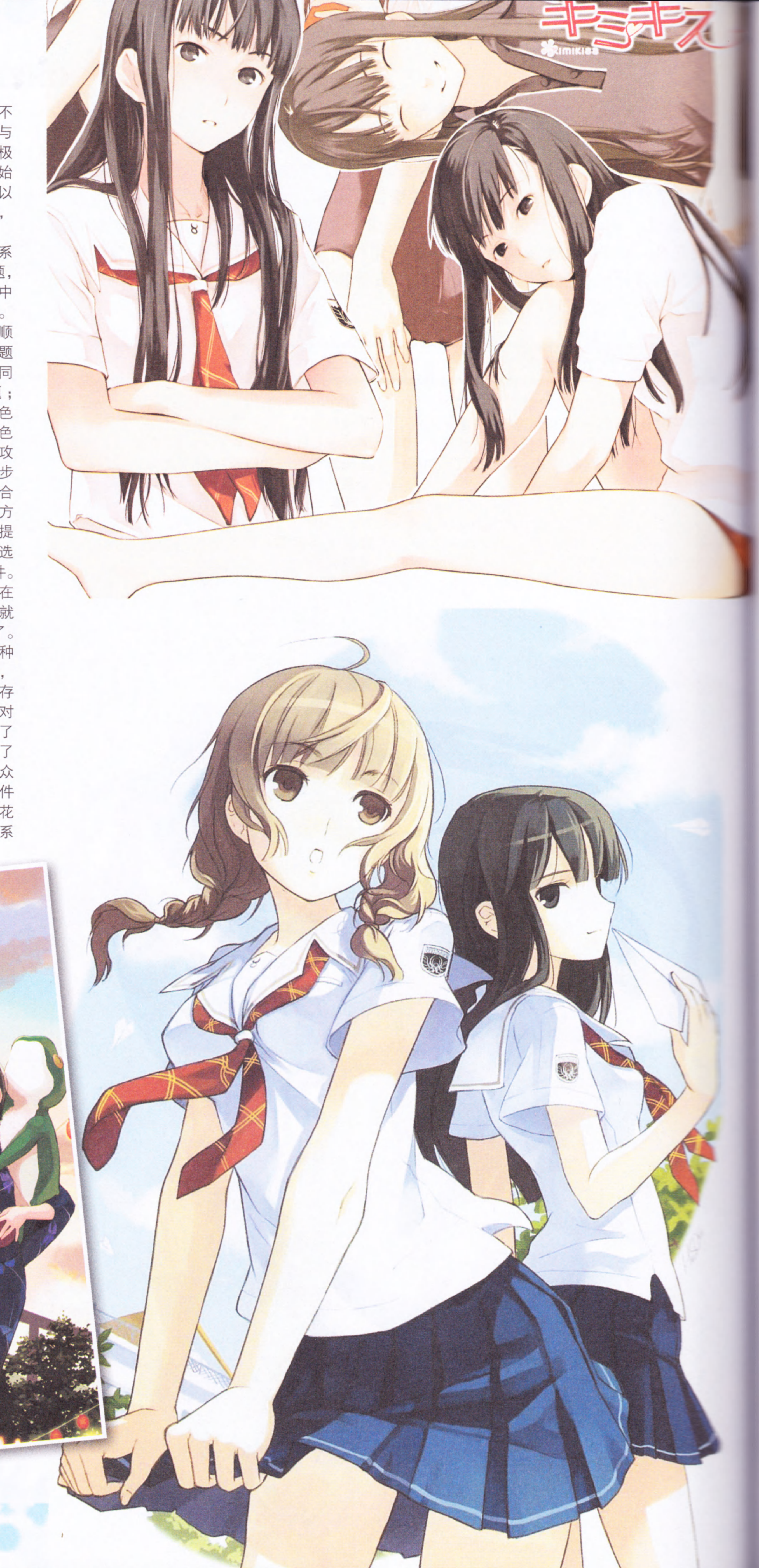
在『君吻』中，毫无恋爱经验的主角是个高中二年级生。当暑假结束，新学期开始，他



意识到高中生活已经白白过去了一半，决定不再虚度光阴。他把“在一个月后的学园祭上与女孩子一起游玩”为目标，在这一个月里积极努力地去与女孩子搞好关系。游戏每天一开始要选择在学校中的行动路线，在各个地点可以遇到女孩子们，并与她们发生对话和引发事件，渐渐提高好感度。

角色对话时出现的话题袋是本作的特色系统之一。玩家可以从 14 种话题中任意选择话题，然后装入一个袋中，发生对话的时候会从袋中出现 5 个话题，通过选择来进行不同的对话。话题每消费一个会从袋中补充，话题出现的顺序也可以任意编辑。在初期基本上，一个话题只有一个，通过发生事件，通关等方法可以同时拥有多个相同话题，也可得到全新的话题；每个角色都有不同的话题喜好，面对不同角色需要组合不同的话题；随着事件的发生和角色好感度的变化，话题的喜好也会发生改变；攻略时需要考虑多方因素来选择话题才能进一步缩短与女孩子之间的距离。如果话题选择不合适，对方会感觉很无聊；相反地，选择了对方感兴趣的话题，对方在对话中兴奋度会逐渐提高，当好感度兴奋度达到一定程度，就可以选择“**アタック**”这一指令，引发特殊的亲密事件。

玩家可以在游戏初期与女孩子“相遇”，在对话中被“相互吸引”，之后引发的亲密事件就是杉山一郎所说的“牵手”以及“亲吻”等行动了。此外，游戏中的话题分为恋爱度和友好度两种好感属性，根据角色上升好感的属性比率不同，可以进入恋爱路线和友好路线两种分支，并存在着多种结局。恋爱路线里剧本将以主角与对象角色的恋爱为中心展开；友好路线中包含了更强的喜剧成分，并且相比起来更多地描写了与其他角色之间的关系。综合起来，游戏中众多事件，大部分角色分为两种路线，而且事件的发生具有随机性，想要制霸全部事件相当花时间，因此杉山一郎这一套再现恋爱生活的系统在耐玩度上也有所保障。





速报的宣传文字里提到的另一人，角色设定高山箕犀是一个颇让人意外的人物。他本名李星浩，来自中国台湾省，大学毕业后开始以自由插画师身份在业界活动。他从『真爱物语』时代开始就参与了该系列的制作，不过 2003 年之前他一直都使用本名，直到『真爱物语 无尽之夏』的到来，他首才次担当主要角色设定，同时开始使用高山箕犀这个名字。之所以说他让人意外，并非只是因为他的生平，更因为他在这数年间实力的提升。『无尽之夏』的人设风格显得内敛而平凡，虽然自成一种风格，但缺少特色和气度，以致笔者在那个时候根本没有考虑过要去记住这个画师的名字。而『君吻』公布的那一刻，他的名字立刻就在玩家心里留下了印象——其笔法纤细，上色柔和，人物的表情丰富，个性鲜明，总体风格显得张弛有度而充满魅力……若不直接拿『无尽之夏』的图片来对比，真难以想象出自同一人之手。高山箕犀的这种进步——画技的成熟成为『君吻』受欢迎和认可的重要因素之一。此外，他在设计角色的时候，同时还会为作品指定 CV，在『君吻』中，除了第一女主角星乃结美的 CV 小清水亚美是通过试映会决定之外，其他的 CV 几乎都是由他指定的。包括续作『**アマガミ**』的 CV 也是，不过这是后话。

人物详解

如标题所示，KISS 是本作的主题。在很多 GALGAME 中 KISS 都是类似终点，或者是后期才会出现的场景；但在本作中，KISS 只是故事和
一阶段的开始。游戏除了在系统利用亲密事件为亲吻创造各种条件，剧本同样是围绕着 KISS 来展开。本作中一共有 8 位可攻略角色，她们会给主
来各种不同的 KISS 体验。

星乃结美

CV 小清水亚美

HOSHINO YUMI



主角的同班同学。她文静而内向，不善于在别人面前说话，因此很少交到朋友，但是她心地善良，总是主动去做扫除和收拾东西之类不起眼的事来为大家做贡献。兴趣是读书，喜欢恋爱系的小说，目前在担任图书委员，自己每天都主动值班。

这是一个纯朴而传统的故事，两人面对的也是对『真爱物语』系列来说具有传统意义的话题“转学”。鼓起勇气向心仪的女孩打招呼的男孩，不知她其实一直胆怯地期盼着他的话语。男孩的努力激起了女孩改变的决心，当两人的羁绊渐渐加深，却不得不面对分离时，尽管她依旧胆怯内向，却有了面对将来的勇气。KISS 在这个故事里，是结美成长和坚强的象征和轨迹。

水泽摩央

CV：池泽

MIZUSAWA MAO



主角的青梅竹马，高中三年级生。性格开朗，喜欢与人聊天，
很多男孩子憧憬。到初中为止她都一直不分昼夜地钻课本，但因为
败而彻底放弃了学习，转而热心追求流行和潮流。中考之后她患上
过敏症”，据说碰一下课本就会出荨麻疹。此外，她还有比较严重的
偶尔会闹出哭笑不得的事故。

她比其他角色站在更前端，从小在意主角的行动，同时又有
主角年长的自觉。在恋爱方面，尽管她也是新手，但依旧想在主角
持游刃有余的姿态。摩央的 KISS 就是在这样的情况下开始的，对
KISS 是对恋爱的尝试，更是试探对方内心的方式。

咲野明日夏

CV：广桥凉

SAKINO ASUKA



主角的同级生，非常喜欢足球的运动少女。性格天真活泼，虽然不能参加比赛，她还是加入了男子足球队。很受后辈女生的憧憬。实际上提到恋爱的话题她会害羞，也会害怕可怕和恐怖的东西，是个很典型的女生，但是对学习和家务都不在行。

主角一句“你谈过恋爱吗”勾起了两人之间恋爱的话题。明日夏面对恋爱总是手足无措，内心却充满想体验恋爱的心情，而主角也是一样。两人在一起体验了心动，体验了嫉妒，最终心意相通。就像她总是充满热情地在足球上展开挑战一样，KISS 在这个剧本中，是一种对恋爱的挑战。

里仲なるみ

CV：水桥かおり

SATONAKA NARUMI



比主角低一年级的后辈，性格开朗活泼，经常犯错和失误，一到这种时候就笑着蒙混过去。她家里是开乌冬店的，因此很喜欢乌冬。在学校她属于家务部，同时又和两个朋友一起组成了乌冬同好会，每天都在练习做乌冬。和主角的妹妹菜菜是好朋友，两人经常一起行动。

她从一开始就喜欢主角，并且早早地就向主角告白。不过主角在困惑中认为她是“爱上了爱情”，而非真正地喜欢上一个人。为了让主角正视自己，**なるみ**努力地让自己变得成熟。在经过交往和多次 KISS 之后，主角意识到**なるみ**是真心的，最终迎来了真正的 KISS。

在这个剧本里，KISS 是爱的证明。

祇条深月

CV：能登

SHIJO MITSUKI



主角的同级生，名副其实的大家闺秀，
上流社会中长大，言行举止都温柔而高雅。
小就接受英才教育，琴棋书画样样精通。
的时候坐专车来学校，但放学时她坚持自己
行回家。对自己喜欢的人尽心尽力到底，
说谎和作恶的人。

受到生活环境的影响，她在别处的
是受到限制，只在学校里她才有完全的
一直憧憬着童话般的恋爱的她在身世的
下，不敢去体验属于自己的恋爱。出生
主角与她生活在完全不同的两个世界，
力地将两个世界连接起来，还是在自己的
里支持着她，需要等待玩家的选择。

栗生惠

CV：中原麻衣

KURYU MEGUMI



主角的同班同学，学校的风纪委员。家里是开柔道道场的，从小在父亲的严格教育和锻炼下长大，现在是柔道有段者。对校规和法规等规则要求相当严格，最讨厌软弱的男人，是一个典型的强势女孩形象。她对父母给她取的名字的读音“めぐみ”很不满意，为了让别人听起来有男子气概，她对别人自称“めぐむ”。

她是本作中的隐藏角色，需要游戏二周目才会登场。把严守所有规则当成准则的惠，和渴望恋爱的主角本来是没有交集的，但是惠在一面骂主角软弱的同时，还是渐渐被他吸引。对惠来说，她独自一人要改变十多年来的生活方式，需要极大的勇气。在这条路线中主角很难得地表现出了可靠的一面，他靠自己的努力引出了惠真正的感情。这是唯一一条只在结局KISS的路线，这个KISS象征的是改变的决心。

二见瑛理子

CV：田中理惠

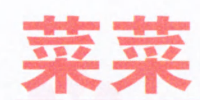
FUTAMI ERIKO



和主角一样是高中二年级，IQ190以上的天才少女。时刻保持冷静甚至冷淡，很少表现出感情。平时很少说话，但只要一开口就是一针见血直击要害。因为头脑太好，她从小就被他人用奇异的目光来看待，家长对她又施加过度保护，使她无法像一般孩子一样玩耍。于是她始终与孤独为伴，变得讨厌他人。

KISS在本作中的地位与其他游戏相比，显得很特殊，而本作中瑛理子路线里的KISS又更加特殊。瑛理子和主角的KISS是从她不理解恋爱和KISS的乐趣，并要求进行试验开始的。最开始索然无味，在不断的交流中她渐渐理解KISS，理解恋爱，理解与他人相处的意义。最后，瑛理子说出了“不需要KISS”，“重要的不是KISS”这样看似与主题相反，却又无比切题的经典台词。







菜菜

CV：野川さくら

NANA



主角的亲妹妹，なるみ的同班同学。是个很喜欢哥哥又爱撒娇的标准乖妹妹。原本是相当于『真爱物语』系列里给主角提供女孩好感度情报的妹妹角色，但在玩家的积极要求下，游戏的正式版中成为可攻略的对象。

因为是有血缘关系的兄妹，区区CERO B的本作没有去挑战实妹问题的界限，而是侧重表现了兄妹俩纯粹而真正的感情。这条路线中严格说得上KISS的只有最后的场景，菜菜告白之后决定将这份感情深埋心底，主角为了安慰菜菜亲吻了她的额头。这个特殊的额头之吻，是兄妹俩告别昨天的标志。

◇◇◇◇◇ 综合评价 ◇◇◇◇◇

继承传统又融入新意的系统，个性鲜明且魅力十足的角色，这两者是『君吻』吸引玩家的利器，也是留在玩家印象中的关键点。要说到明确的缺点，却也是游戏的主题——KISS。游戏中主角为了与女孩子亲近会相当勉强地提出 KISS 的请求，如此反复，让人感觉这个人物简直是个变态，以致无法去“扮演”这个主角。不但如此，女孩子提出的 KISS 请求也会不合常理，或者说超展开。于是坦白地讲，如果想要体验这个游戏的乐趣，在这方面上较真你就输了。

与时下最流行的剧本重视型文字 ADV 不同，恋爱模拟这个游戏类型限制了游戏剧本的流畅和展开，使剧本部分显得薄弱，但游戏中的系统让玩家可以与女孩子进行日常的交往，从而体会角色本身的魅力，以此为基础再来思考剧本要讲述的东西，也会留下不同的感觉。

总之，『君吻』就是这样的姿态，带着惊喜突然出现在玩家的面前。『真爱物语』是相对低调的系列，不过始终受到小范围 FANS 的狂热支持。制作者为了能让站在『真爱物语』系列基础上的『君吻』被更多的人接受而做了不少努力，从游戏面世后各界的反应来看，本作是成功了。不过从『真爱物语』到『君吻』这个过程主要的变化还是在外表上，其内在并没有发生质变。这样的问题应该怎样去解决——制作小组在续作中给出了他们答案……





新时代的风流——『アマガミ』

2009年3月19日，这款『**アマガミ**』(轻咬)以『君吻』的续作的身份登场了。游戏的主角依旧是一名高中二年级生。故事发生的时间转到了初冬，因为过去的经历而对恋爱和圣诞节产生阴影的主角，决心要为战胜自己的软弱而努力。

『**アマガミ**』以与女孩子一起度过将在一个多月后到来的圣诞节为目标而展开。正因为游戏以圣诞为终点，国内部分媒体将本作译成『圣诞之吻』，在这里不谈这个名称是否合适，但**アマガミ**到底是什么意思呢？刚看到这个名字的时候可能会一头雾水，将这四个平假名转换为汉字——甘**嚙み**(轻咬)，依然意义不明。不过这标题的秘密会在游戏的最后被揭开，在这里笔者先卖个关子。

似曾相识的开场，依旧由高山箕犀设计的人物，本作给人的第一印象和『君吻』没有太大区别。然而若说『君吻』是继承了前辈的传统，那么这一款『轻咬』就是真正的进化甚至重生。大量杀必死情节，游戏中无处不在的各种捏他等宅向要素的加入，使作品的形象和受众产生了改变。本作远离了『君吻』乃至以前作品平凡而纯洁的定位，取而代之的是走在时代前沿又懂得取悦观众的八面玲珑的形象。

『君吻』和它的前身『真爱物语』中事件发生的随机性看似可有可无，却在游戏进行中起了很重要的协调作用。角色重视型的恋爱模拟游戏，通常是把分散的事件作为刻画人物的资本。但是这些短小的事件平摊在玩家面前又缺乏吸引力，在这里加入随机性，能够让玩家在“偶尔才能遇见一次”的惊喜中体验角色的魅力。这种特点可以称为构成这一系列游戏乐趣的基础。但是『轻咬』崭新的系统却将这种乐趣的构成模式完全推翻——

在『轻咬』中，玩家不用每天决定行动的路线，不用踩着随机性去找女主角发生事件，游戏中的所有事件都表示在一张“事件地图”上：事件地图上每一个格子代表一个事件，选中一个事件格后，该事件必定会发生，如果事件还有后续，地图上相应的新事件格就会开启；有些事件之间会相互冲突，一边发生后另一边就会消灭；所有事件都存在有效期限，有效期之前，就算事件格开启了也无法选择该事件；过了有效期，事件就会自动消灭；每个角色的众多事件中都存在主线剧情，相关联的事件会随着连锁一一开启，如果错过这些事件，攻略将无法继续。不过实际上一次只攻略一个女孩的话，玩家有足够的时间选择需要的事件，攻略不会出现问题。同时攻略两人以上，要在有限的时







间里选择主线所需的事件，而且往往会遇到多个人物的事件发生时间重合在一起的情况，没有计划无法顺利进行下去。一时选择失误也不用着急，每天的事件结束后回到家可以选择重新开始这一天。

如此，系统去除随机要素，取而代之地将剧情的地位抬高，把人物放在具体的情节中进行描写。这一改变实际是削弱了恋爱模拟的“模拟”成分，在向一般的文字 ADV 靠拢——毕竟这复杂的事件地图换一个角度讲也就相当于在 ADV 中增加了大量的选择肢而已。没有了随机事件，能够体现“模拟”的就是剩下人物可视的好感度和传统的会话系统了。

与好感度直接关联的是女孩与主角的关系。这种关系一共有 3 个阶段，随着游戏中时间的流逝，关系会自动进入下一个阶段。好感度决定了关系的走向。好感度越高女孩与主角的关系越亲密，根据好感度的不同，游戏后期会进入喜欢与友好两种不同路线。必须特别说明的是，当角色好感度低时，最后会进入“疏远”这一特殊状态。这种状态下可以看到一些攻略该角色时看不到的事件。

好感度除了在事件中提升之外，更主要的还是通过会话系统。『**アマガミ**』的会话系统取消了话题袋，可供选择的话题有固定的 9 种。会话中加入了回合的概念，『君吻』中的兴奋度在本作中表现为 3 个等级，回合数和兴奋等级都会影响具体话题是否有效。虽然不同回合与兴奋等级的组合有很多种，但每种组合有效的话题是固定的，所以只要反复尝试一定能成功提升好感度。“**アタック**”这一指令依然存在，本作中引发的亲密事件更加多种多样，其中不乏相互剪指甲，亲吻膝盖等超脱常规的行为，这种淑女绅士特殊的调情法成了本作卖点和话题之一。认真地看待本作剧情的话，这些恶趣味的部分很可能会让部分玩家反感，不过这就跟『君吻』中无差别 KISS 一样，认真你就输了。

『**アマガミ**』制作理念和系统的变化为剧本的完善提供了条件，剧情成为被独立在“模拟”要素之外的一个重要的部分。前作除了刻画人物形象外，KISS 在人物的剧情中起了不同的象征意义，因此使 KISS 的意义得到升华。在本作中，部分角色在剧情中融入了游戏的主题，这种主题思想最终会将整个世界统一起来。这一部分，才是本作真正引起话题的最主要原因。

从一开场，『**アマガミ**』渲染出的气氛就能感觉到它与前作在各种方面的区别。而这种不同散布在各个剧本的角落，直到隐藏的剧本出现，这种关键的区别才被点出——与之前作品表现的美好而理想的世界不同，这是一个存在恶意的世界。在这个世界中的女主角们的故事，相对更加沉重而具有现实性。正因如此，各种主题才会引起更多思考和感叹。现在为了介绍这些角色，先将她们分为几组。

角色详解



[第一组：棚町薰，樱井梨穗子，和七咲逢]

这一组人是游戏中轻松愉快的一面，或者说光明面。正因为有她们的存在，游戏的剧本才保持了某种平衡。

棚町薰

CV：佐藤利奈

TANAMACHI KAORU

与梨穗子一开始就和主角是恋人未满相对应，她是从初中开始就和主角认识的友人。性格胜似男孩子，行事粗枝大叶，对待任何人都不留距离地去接触，因此交友广泛。她喜欢研究流行，喜欢聊天，对各种特别活动很感兴趣，是个活跃气氛的名人。同时她还为了家计而在外打工，是个很踏实的女孩。她的剧本中主要的话题是她母亲的再婚以及跟母亲的和解。不过故事本身并不沉重，玩家体验到的是从朋友发展到情侣的轻松恋爱故事。

樱井梨穗子

CV：新谷良子

SAKURAI RIHOKO

樱井梨穗子是从幼儿园开始就和主角在一起的青梅竹马。从以前开始做事就马马虎虎，经常发呆，因此总是被人捉弄。但她始终乐观开朗，喜欢哼歌来活跃气氛和调整心情。由于很馋嘴，经常自己做一些甜点，使得制作甜点的水平变得相当高超。总的来说她是一个可爱又乖巧并且很单纯的角色，她的路线是以甜蜜有趣的恋爱生活为主。

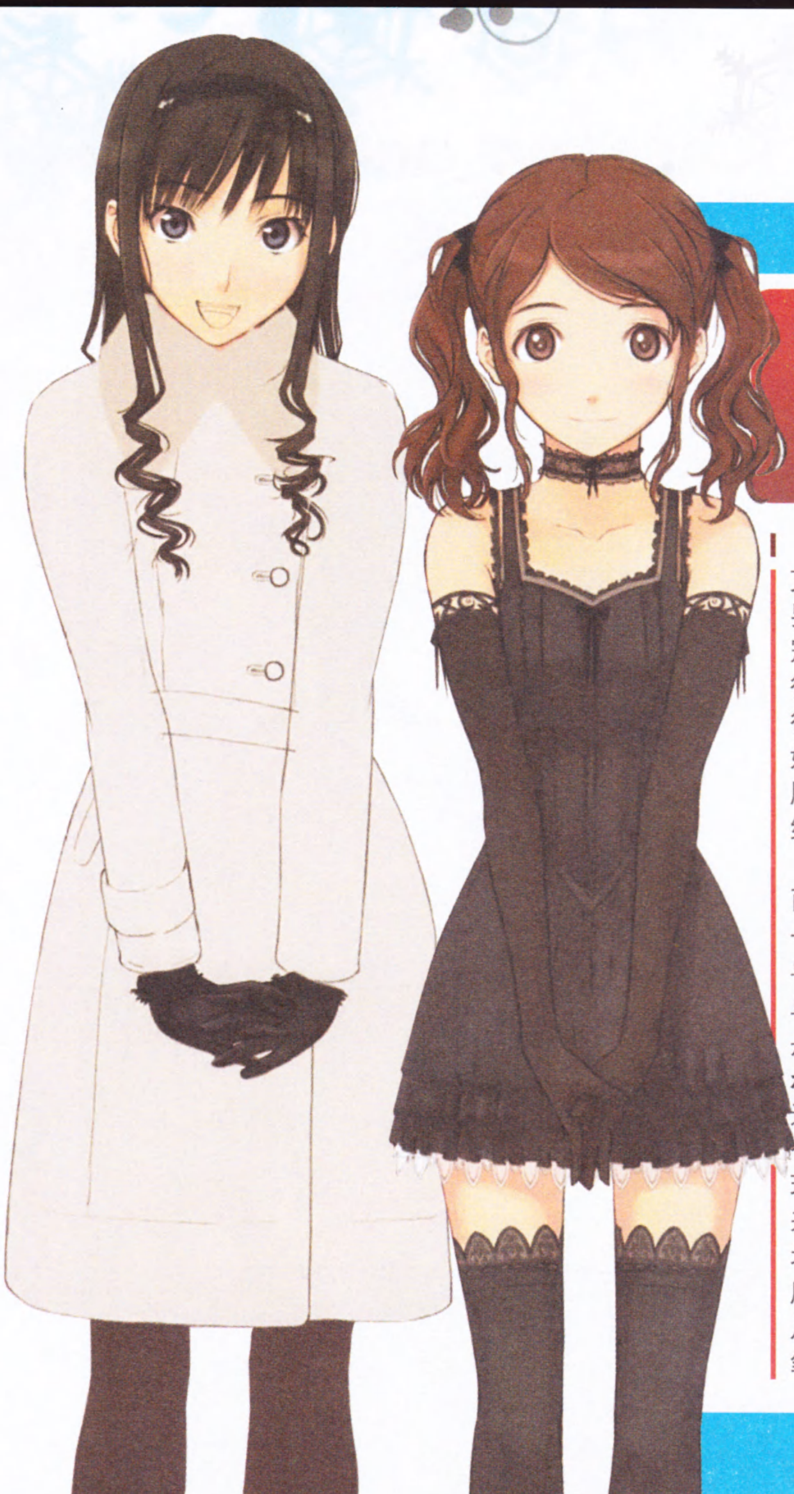
七咲逢

CV：ゆかな

NANASAKI AI

七咲逢是主角的后辈，虽然看起来沉默寡言，表情很冷淡，实际上是个性格温和又很重感情的女孩子。平时为了减轻双亲的负担给家里做饭，照顾比自己年幼的弟弟。

她的喜欢和友好路线没有明显区别，一定要说的话差别就在前者是逢喜欢主角到无法自拔，而后者是主角喜欢逢到无法自拔（汗）。看完这两条路线可以得出的结论是，这两个人都是无可救药的"駄目人間"——但这才好！（←駄目人間确定）



[第二组：森岛はるか和中多纱江]

森島はるか

CV：伊藤静

MORISHIMA HARUKA

森岛**はるか**是主角一直憧憬的前辈。充满魅力的笑容和完美的身材时刻吸引着男学生的视线。学校的选美连续两年获得冠军，但她本人却对自己的美貌没有自觉，很平常地与男生们接触。她本人认为自己很踏实，但却经常出洋相，不过这也成了她的魅力之一。她的剧本中，主角想要克服阴影的决心与**はるか**在不自觉中的引导结合起来，最终迎来美好的结局。

将她和纱江分为一组，原因之一是这两人的剧本都把主角克服过去的阴影列为一个课题：一个是主动独立，一个是在引导帮助下。还有一点就是她们的剧本无法单纯地分为光明面或阴暗面，最终体现的是哪一面将受到玩家的影响，特别是**はるか**剧本。其他的剧本里，男女主角都是通过一起成长而到达终点。而**はるか**作为一个人并不坚强，她在剧中也没有成长的表现，而是轻轻松松站在终点等待主角的到来——但是，这只是各种 GOOD END 的场合。在 BAD END 中，主角没有前往她所在的终点，她认识到这个世界中的残酷，从而获得了真正的坚强。玩到这里的时候，笔者不禁对这款『轻咬』产生了一丝畏惧。

中多紗江

CV：今野宏美

NAKATA SAE

中多纱江是刚转学来的后辈，主角妹妹美也及七咲逢的同班同学。她是某著名出版社社长的千金，从小受到严格教育，做事坦率而很讲礼仪。不过同时又不谙世事，极度怕生，在男性面前几乎说不出话来。由于身材很好，经常被男同学注目，但她本人似乎没有察觉。别的剧本中，故事的主导权都是掌握在女孩子手里，而只有纱江的剧本是由主角来担任引导者。在这里主角靠独自的努力经过思考，突破了过去的阴影，并引导纱江战胜了过去怯懦的自己。



[第三组：隐藏人物上崎裡沙和代表了阴暗面的第一女主角绚辻词]

上崎裡沙

CV：門脇舞以

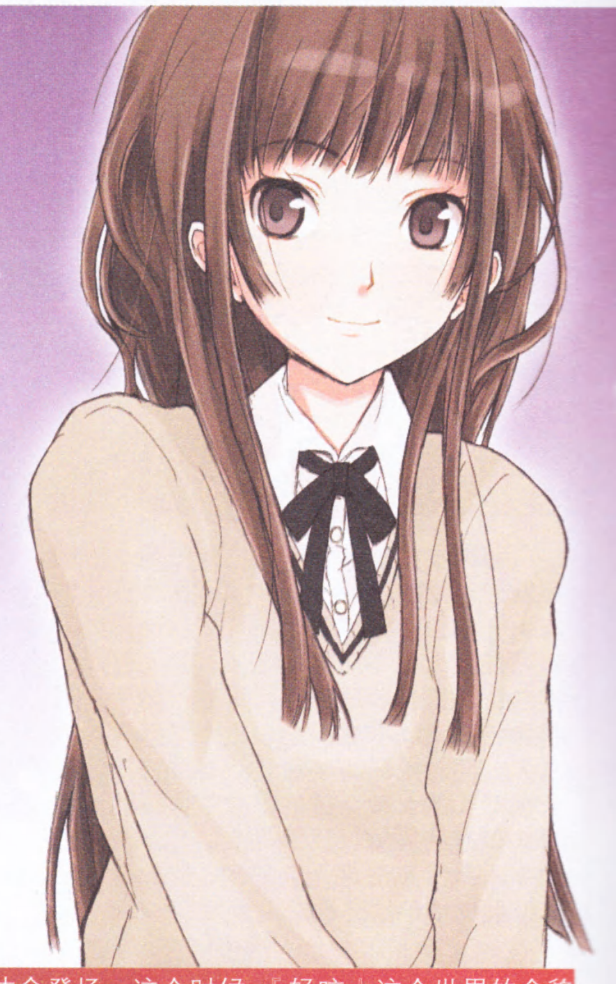
KAMIZAKI RISA

上崎**裡**沙是一个极度怕生而不起眼的女孩子。她独占欲和支配欲很强，而且极为不服输，不论怎样的情况她都会做出对自己有利的解释。但是她对主角是真心的，虽然平时很老实地在远处注视着主角，一到关键时刻就会做出相当大胆的行为。她出现后，主角过去的经历渐渐明了——

两年前主角为了向心上人**蒔**原美佳告白而约其在圣诞节见面。但是**蒔**原美佳对他并没有特别想法，甚至准备嘲弄他。**裡**沙知道**蒔**原美佳的计划后，没有勇气去阻止主角。她想到的办法就是将错误的约会地点告诉**蒔**原美佳，最终阻止了两人的见面。造成主角对恋爱和圣诞节阴影的无疑是**裡**沙，但同时，减轻了这种阴影的也是她。她用自己的“善意”阻止了他人的“恶意”，保护了不知恶意为何物的主角。但不管怎么说她让主角受到了伤害，经过这件事，她的性格变得扭曲。为了不让主角再受到伤害，为了主角不再受骗，而开始监视主角身边的女孩子。这个时候很让人意外地，主角的妹妹美也作为另一个监视者出现了。美也和**裡**沙是儿时玩伴，**裡**沙所做的一切美也全部看在眼里。这两人都是为了主角的幸福在行动，但是方向性却完全不同。美也始终相信自己的哥哥，但**裡**沙要亲自去保护自己喜欢的人。

主角是否接受**裡**沙，最终取决于玩家的选择，不过主角面对**裡**沙说出的那句台词——“就算会受到伤害，我还是会自己选择喜欢的人”——毫无疑问是作中他最帅气的一句话。

上崎**裡**沙在游戏中的登场时间只有短短一星期，但她的存在对整个世界观起到了重大的影响，就算被称为里线的真正女主角也不为过。而且，经过她的剧本之后，美也剧本才会开启。



当其他全部角色通关以后，隐藏角色上崎**裡**沙才会登场，这个时候，『轻咬』这个世界的全貌才会被揭开。

絢辻詞

CV：名冢佳織

AYATSUJI TSUKASA

绚辻词在游戏初期的形象是这样的：一个同时兼任班长和活动实行委员，看上去相当完美的优等生。才貌双全，不只是同学们，连老师都对她有极高的评价。由于经常照顾他人，获得了很高的人望，总是处于人群的中心——可实际上，这一切不过是她的精心伪装。

她从小没有受到家庭的呵护，在被迫向更高的目标前进的途中，而一味地想得到社会的认同。为了达到目的而利用他人，在内心对能力不济者进行鄙视和践踏。她的过去是不幸的，但并不值得同情。因为与一般的悲剧女主角不同，她只不过是因为脆弱和怯懦，自己走上了不幸的道路，自己在扮演着悲剧女主角。偏偏就在这样一个角色面前，出现的是背后好像发着佛光一样的彻头彻尾的大善人主角。

粗看喜欢路线和友好路线，词似乎是走上了一模一样的道路，但实际上两者有着本质的不同。喜欢路线中主角渐渐深入自己的内心，她意识到自己的软弱，视线变得异常狭窄，开始将主角看成是自己的安居之所，并试图把主角拉入自己的世界。该路线的结局没有时间的经过，仅描写了两人在平安夜之后的场景，这也暗示了两人在未来即将受到苦难。

友好路线里，词了解常年以来的观念和生活方式难以在短时间内改变，于是决定一点一点花时间去填补自己与世界之间的鸿沟。这条路线中她选择了拓宽自己的视野，勇敢地面对世界。结局描绘的是 10 年之后的世界，有了家庭和子女的词的笑脸，无疑是她接受了世界的证明。也只有这条路线中，主角才成功地打开了词的心门。作为一款恋爱模拟游戏，通常很难将游戏剧本做得这么沉重，而且在众多角色里偏偏将绚辻词定位第一女主角，这不难看出制作者的用心。至少所有玩家都可以通过词了解到，这『轻咬』并不甜。





[特殊角色：美也]



美也

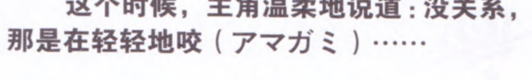
CV：阿澄佳奈

MIYA

主角的妹妹美也不仅在本作中是一个特殊的存在，和『君吻』以及以前作品中的姐妹角色都有一点决定性的区别——她对哥哥没有恋爱感情，而是纯粹的兄妹情，她所表现的也是纯粹的家族爱。

平安夜里，喜欢自己家庭的美也因为双亲工作繁忙而感到寂寞，这个时候她遇到了一只与猫妈妈走失的小猫。她从受冻的小猫身上感觉到了与自己相似的气息，于是将它带回了家。但是主角对她说道：“小猫的妈妈也一定很寂寞吧”。听了这句话，美也才从反面意识到，感觉到寂寞的不只自己，自己的父母也一样寂寞。于是兄妹俩为了把小猫带回猫妈妈身边而在街上四处奔波。最终在主角的奋发之下，险些遇难的猫妈妈最终平安无事，并与小猫重逢。小猫见到猫妈妈非常高兴，还一口咬住猫妈妈的脖子。美也以为小猫在生猫妈妈的气，想去阻止小猫。

这个时候，主角温柔地说道：没关系，那是在轻轻地咬（アマガミ）……





◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇ “轻咬”——那是动物之间一种接近本能的，表达感情的形式。◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

玩家来到这一步的时候，必然已经通过主角的眼睛目睹了这个世界中各种各样的感情的表现形式——其中有 KISS 所是无法完全表达的相当直接的感情，也存在着扭曲的感情。最终游戏将这一切收缩到轻咬这一概念上，仅从剧本上来说，笔者认为这一手法为游戏做出了很好的总结。

不论系统还是剧本，『轻咬』都与以前的作品存在着决定性的区别，也正如此，本作才会叫做『轻咬』，而不是『君吻 2』。如今，『轻咬』发售还不到一年，作品的评价已经超过了『君吻』，真正地将系列的传统推向了新的时代。





Checkpoint 『エビコレ＋キミキス』及其特典『ちょっとまとめ劇場』

Enterbrain 在广纳意见之后于 2008 年情人节发售了『君吻』的廉价版『**エビコレ＋キミキス**』(eb 收藏 ＋ 君吻)。该廉价版在系统的操作性上做了变更，增加了一些比较实用的功能。购买该廉价版有机会获得一张名为『**ちょっとまとめ劇場**』(小剧场合集) 的限定数量的 PC 用 DVD 特典。

这张 DVD 中包括以下内容：

『ちょっとおまけ劇所 vol.1~vol.3』(小剧场)

这是本来收录于日本 GALGAME 向影像杂志『TECHGIAN』2007 年 2 月号到 4 月号上的文字 ADV 型小游戏。每个小剧场由 3 个剧本组成，共计 9 个剧本。玩家可以在其中看到女主角们在游戏原作中没有展现的一面。对原作不足的剧本方面进行了补完，受到 FANS 的好评。

『もうちょっとおまけ劇場』(追加小剧场)

纪念游戏发售一周年而制作的短篇故事，讲述的是主角和菜菜的冒险故事。不过故事是以荒诞内容为主，有可能会破坏玩家对原作的印象。



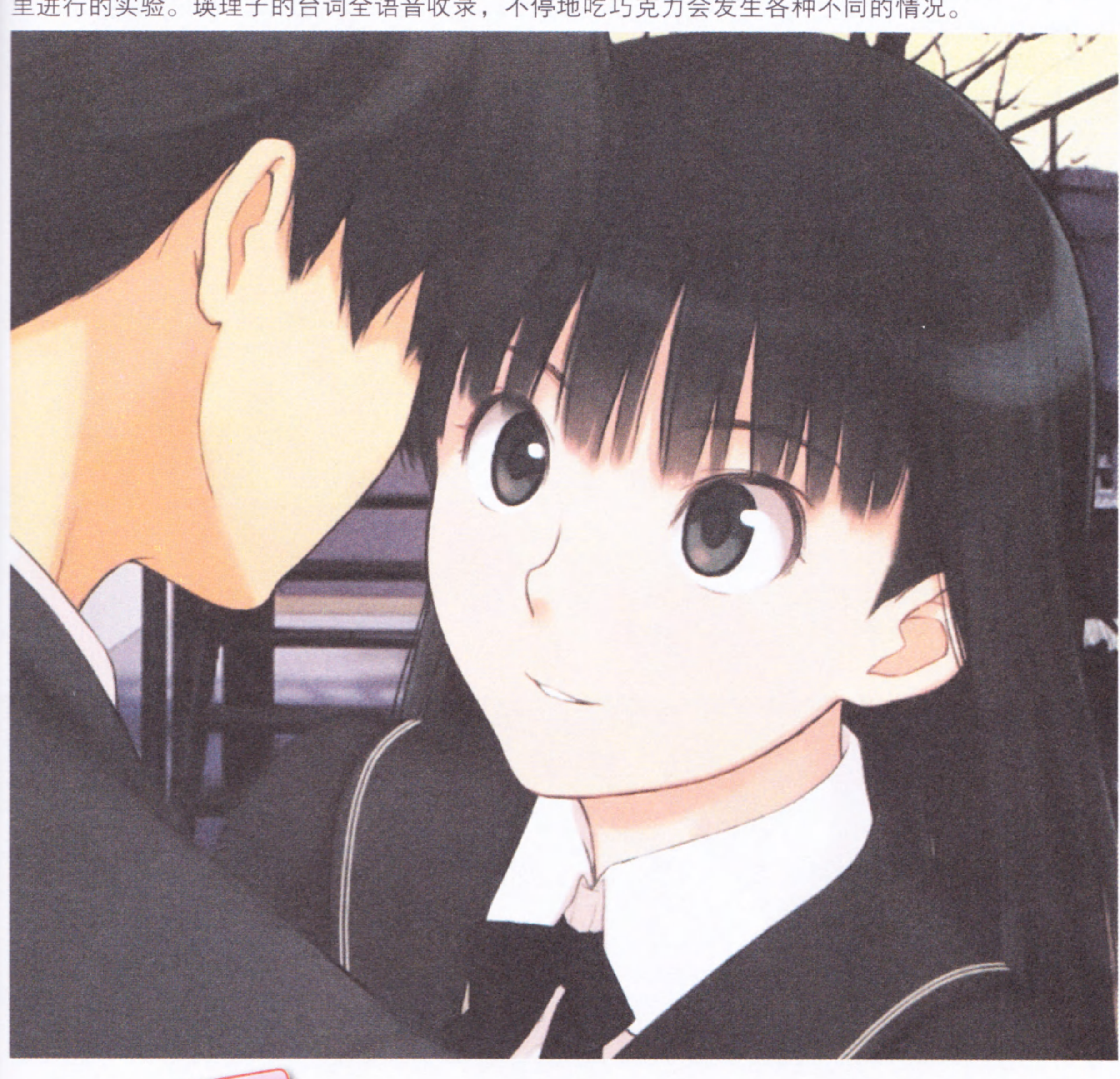


『川田先生のドキドキ運勢占い』（川田老师的运气占卜）

附送在『TECHGIAN』2006 年 7 月号上的占卜小游戏。不过可以占卜仅限 2006 年的内容。

『瑛理子的巧克力工场』

小剧场的新作，讲述的是情人节当天（发售日当天），主角被瑛理子叫去，两人在理科准备室里进行的实验。瑛理子的台词全语音收录，不停地吃巧克力会发生各种不同的情况。





Checkpoint 后宫和花心主义

这两款游戏都为梦想后宫的玩家创造了条件。游戏中并没有限制一次攻略只能进入一个女主角的路线。只要合理安排日程，完全可以同时脚踏几条船。而且游戏中还存在相关的特殊事件——当玩家对一个角色アタック成功，引发亲密事件后，会有一定几率被其他好感度高的角色逮个正着。这在『君吻』中被称为花心事件，『轻咬』中则叫眼泪事件。这种事件不只一种，而且会多次发生。『轻咬』里还将花心继续发展，主角可以相当人渣地同时与两个角色约好一起过圣诞夜，并设置了不同结局——最后没有选择的角色就进入 BAD END，不同角色在 BAD END 中的表现也各不同。



Checkpoint 考察『君吻』和『轻咬』的关系

虽然游戏中没有直接说明，但通过设定中的各种蛛丝马迹可以推出一些结论。首先，游戏舞台的地理位置上，『君吻』的辉日南市应该是『轻咬』的辉日东相邻的城市。『轻咬』中提到过邻市有一个住在池塘豪宅里的大小姐，便是指『君吻』的祇条深月。更关键的是时间的设定。从『君吻』里人物的生活看来——瑛理子说到初中时曾把论文发表到网上，以及主角周末在家看了一整天类似 2CH 的网站等——『君吻』是以游戏发售的“现代”为时代背景。而相对应的，『轻咬』中主角上网需要拨号，家里摆放着 PS 和 SS 主机。在『轻咬』梨穗子的路线中会提到一个在广播节目中读到明信片的事——明信片的内容是邻市一个高中女生喜欢上老师，和老师约定在毕业之后交往。玩过『君吻』的玩家可能知道，这其实就是『君吻』中的班主任川田知子高中时代的故事。于是可以推断，知子老师应该和『轻咬』的人物是同一世代的。综合起来，假定『君吻』的年代是游戏发售时的 2006 年，那么『轻咬』的时间应该是在 1999 年前后。

此外，根据这一时代设定和『轻咬』的实际内容，玩家们普遍认为『轻咬』所面向的是比『君吻』更前一个世代的玩家。“『轻咬』是只会做 galgame 的傻瓜为无法从 galgame 毕业的 galgame 傻瓜们制作的 galgame！”（笑）





时代的副产物 MULTMEDIA OF KIMIKISS AND AMAGAMI

『君吻』的热潮开始之后，其周边作品很快就在各种媒体上展开了攻势。游戏的歌曲和音乐以及众多角色歌专辑不用说，一时间内漫画，动画，小说和广播剧各领域都可以看到『君吻』的名字。由于『君吻』本身的重人物而不重故事性，这些周边作品在剧情上几乎都加入了大量的原创成分。

漫画 COMIC

漫画版到目前为止除开各种相关的Anthology版（注，可以理解为由正规出版社出版，陈列在一般书店里出售的官方同人选集），一共出现了5个版本。其中目前仍然在『FAMI通PS2』上连载的，由『心跳回忆』人设こくら雅史执笔的版本算得上是"正史"，其余的"野史"都已经完结，这些作品也各有其特点。

『キミキス～lyrical contact～』

全1卷，共5话，作者黒井みめい。第一女主角是星乃结美，其他女孩作为配角登场，为主角和结美的恋爱铺路，篇幅很短，人物故事比较杂糅。

『キミキス -various heroines-』

全5卷，作者东云太郎。每卷各以一个女孩为女主角而展开情节，各卷女主角依次是水泽摩央，咲野明日夏，祇条深月，二见瑛理子，星乃结美。在众多版本中，作画和情节都算不错，同时也是最广为流传的一个版本。在后来不同媒体作品的争端中，被称为漫画党的FANS大多是以这部漫画为基础。

『キミキス～スウィートリップス～』

全2卷，作者糸杉柾宏。同样是每个女孩一个故事，不过篇幅是一人一话，所有女孩都有份。最大的特点是主人公看起来完全不像没有恋爱经验的人。顺便一提，东云太郎和糸杉柾宏都是成人漫画的作者，但糸杉柾宏的画风和东云太郎相比没有明显エロい的感觉。

『キミキス after days』

全1卷，作者佳月玲茅。讲述的是主角相原光一和二见瑛理子交往之后的故事。从画面到故事都充满少女漫画风格。





DRAMA

继漫画之后，周边的广播剧也相继分两季发售，内容都是以角色为主题展开的单元剧。轻小说前后出了两版，第一版是以游戏原作为基础，而第二版与接下来将要详细讲到的动画版『**キミキス** pure rouge』同名，顾名思义，也就是以动画版为蓝本（但是结局的展开不同）。

ANIME

动画版『**キミキス** pure rouge』于2007年10月开始放映，一共24话，外加一集SP。这部由J.C.STAFF制作，**カサヰケンイチ**监督改编的动画，从一播出开始就引起了极大的争议——作品破天荒地将原作中的主角相原光一分割成了真田光一和相原一辉两个角色。历来的改编动画里，分配女主角给男配角已经早有先例，其中不乏『To Heart』这样经典的作品，但分割主角在『君吻』这里还是头一遭。这一改编引起了部分原作党和漫画党的极大不满甚至遭到唾弃。另一方面由于动画本身制作精良，角色的塑造和气氛的渲染都有高水准的表现，在不注重改编差异的观众中间又得到了颇高的评价。也正因如此，这部动画的出现还引起了又一轮关于改编动画的讨论。且不管分割主角并几乎完全无视原作的改编是行还不是不行，是好还是不好，我们只看作品本身：

真田光一和相原一辉是高中二年级生。春假的最后一天，比光一他们大一岁的青梅竹马的姐姐水泽摩央从法国归来，暂住进光一家。而光一从高一开始就倾心于同班的星乃结美。两人虽然相互抱有好感，但生活却一直没有交集。刚转学来的摩央被坐在旁边座位梦想当一名萨克斯演奏家的沉默寡言男生甲斐荣二所吸引，而另一个主角一辉则被IQ190的天才少女二见瑛理子夺去初吻。面对一辉的质问，瑛理子以“恋爱的实验”为名，向他提出各种要求。故事的初期就是在这样的三条线中展开。

随着情节的发展，人物之间的关系渐渐发生着改变。光一和结美纯纯的恋情，摩央内心的变化和徘徊，瑛理子的成长以及她与性格等各方面都完全相反的足球少女**咲**野明日夏的对角戏……这些都是动画的看点。虽然剧本也有强调KISS对剧情的推动作用，但给予充分的空间做铺垫的交代，原作中超展开的感觉大大减少。动画制作方J.C.STAFF及监督**カサヰケンイチ**都擅长通过控制情节发展的节奏来渲染人物内心的细腻感情，本作平凡的故事中表现出来的，少年少女在恋爱之时惟妙惟肖的感情，充分体现了他们的实力。

但是24话对于这个剧本来说实在偏长了，整体上制作者为了达成这24话，对节奏进行了过度的控制。以至进入中后阶段，几个人物内心处于徘徊期的时候，情节显得有些拖沓。包括以上说到的优点和缺点在内，『**キミキス** pure rouge』这部动画给观众展示了一个全新的『君吻』，有足够的理由让观众去看去喜爱。

特别附录：只有老玩家才知道的历史

话题说回上个世纪 90 年代的“**ギャルゲーバブル**”。在这时期里迅速出现了大量的 GALGAME，而且制作水平（包括画面和系统各方面）较以前都有了质的飞跃，比较著名的 PC 方面就有 Leaf 的视觉小说系列和 elf 的『同级生』系列；家用机上也有『樱大战』系列和『青涩宝贝』等等。而就在这**ギャルゲーバブル**的最鼎盛期，诞生了一款并不太起眼的恋爱模拟游戏——『True・Love Story』，我们称呼它为『真爱物语』，后来发展成为一个独具特色的系列。这就是『君吻』和『轻咬』的原型。

这个系列的游戏中玩家将扮演高中二年级学生（只有第三作是是初中三年级），在游戏限定的期间内，与女孩子们搞好关系，邀请她们约会，最终做出爱的告白。玩家要在周末之外的日子于学校内移动，与人物相遇，引发事件，渐渐提升友好度和憧憬度。随着友好度的上升，放学的时候就可以和女孩一起回家，更有希望继续提升属性值，最终还能达到邀请约会的目的。这个系列最大的特征是被称为“放学会话”的会话模拟部分，玩家必须在这个部分提升角色的好感度，然后做提出各种约会的邀请。基本上每作的舞台和人物都不同，作品之间也没有出现相关系的人物。

真爱物语 1・2

系列的第一作于 1996 年 12 月 13 日登陆 PS 主机，发售商 ASCII。玩家扮演的主角是将在一个月之后转学高中二年级生，为了能给自己在这个学校留下回忆，主角决定要努力交上女朋友。游戏开始时要选择游戏开始的季节（春夏秋冬）和主角能力的能力倾向。根据选择季节的不同，事件的内容和登场的人物会有区别，能力倾向则决定主角是否与某些女孩的喜好一致。这些都将影响到游戏的进行。游戏过程中玩家每天要在学校里选择行动，与女孩发生事件，进行放学会话等等。这种地图探索在 GALGAME 中应用广泛，但本作与众不同的是，地图上只提示在某处会出现角色的可能性，这个提示不一定准确，而且究竟会出现哪个角色也不明。

游戏可攻略人数一共 9 人，每次游戏的登场固定的 5 人和各个季节限定的 1 人。比较特殊的是主角的亲妹妹**みさき**，虽然不可攻略，但会向主角提供女孩子的情报。妹妹角色后来成为了系列的一大惯例。这款游戏在当时给玩家的最大印象是平凡。除了游戏的 CV 阵容强大而引人注目外，作品从人设到平淡的游戏展开，甚至极具时代特色的大众情人型的第一女主角，各方面表现出的都是平凡的味道。不过这也正是游戏的初衷——让玩家体验平凡校园生活中女孩子交往的平凡的乐趣。

游戏发售一年之后，制作方广泛收取了玩家的意见后推出本作的 PS 廉价版『True・Love Story ~Remember My Heart~』，后来发售了 Windows 版，地位上相当于『君吻』的廉价版『eb 收藏 + 君吻』。此外，这也是该系列唯一款发售了 Windows 版的作品。

游戏内容大致和原版一致。变更大致有以下几点：

- 追加了一个可攻略隐藏角色和两名男性配角。
- 每个角色大致增加了分布在不同季节的 5、6 个约会事件。
- 一部分台词重新收录，追加男性角色的 CV。
- 可以同主角的妹妹**みさき**一起放学回家，并增加了她的通常事件。
- 随着主题曲的变更，OP 动画也经过重新制作。

系列第二作发售于 1999 年 1 月 12 日。容量从前作的 1CD 变为 3CD，每 CD 对应可选择的一个学期。本作的舞台是青叶台高中，目标依然是要在转学前的 1 个月时间里交到女朋友。可攻略人物包括隐藏角色共 11 人（此外，妹妹角色也有一种结局）。游戏初期需要选择





开始时期、能力倾向和3个关键词。与前作一样，选择的时期不同会影响到登场人物和事件的发生，连OP动画也不同。能力倾向会与攻略对象的喜好联动，使发生的事件，友好度和憧憬度的上升曲线发生变化。而3个关键词可以在与女孩子放学会话时使用，根据对方的喜好，反应也会不同。

游戏继承了前作的理念，在各方面都做了强化，内容相当丰富而充实。就画面来说，不算服装的差异，一个人物有20多种立绘，事件CG更多达每人25张左右，全体总共超过300张，而背景据说有1800多张。这仅从数量上就可以让其他同类游戏汗颜。游戏中遇到女孩子的方式也变得多种多样。除了通常在学校中行动可以遇到女孩子，上学前要从自行车、公车、徒步和电车中选择上学的方式，根据选择也有机会遇到采用相同方式上学的女孩。还有一点会引起玩家注意的是，从这一作起，作品标题『True Love Story』中的间隔点号被去掉了。制作者并没有对此进行特别说明。“真正的爱情故事”和“真爱的故事”究竟有什么区别，玩过两作的玩家或许有所感觉吧。

这两款PS上的作品都把背景设定为“转学前”的一个月。老实说在这个时候还去特地交个女朋友真是相当过分的事（苦笑）。游戏结局时候不得不面对分别，这种离别的苦闷也是游戏所强调的感情。虽然结局的形式都差不多，但女孩们的想法却各有不同，这也是最终的看点之一。

两作中为玩家准备事件数量都相当庞大，但大概是受到时代的影响，这两作攻略的难度都异常的大。由于选择游戏时期和主角属性有不同的组合，这种组合搭配会对事件产生各种影响，再加上事件的发生是具有随机性的，就算运气好走对了路子，也不一定会发生相应的事件。特别在第二作为了加强各事件之间的关联性，增加了“连锁事件”这一设定。既然是连锁，那么中途错过一个可能会功亏一篑。于是要想达到最佳结局不参考详细攻略就显得相当困难。就算是看着攻略进行游戏，想要制霸全部事件也是相当巨大的工程。





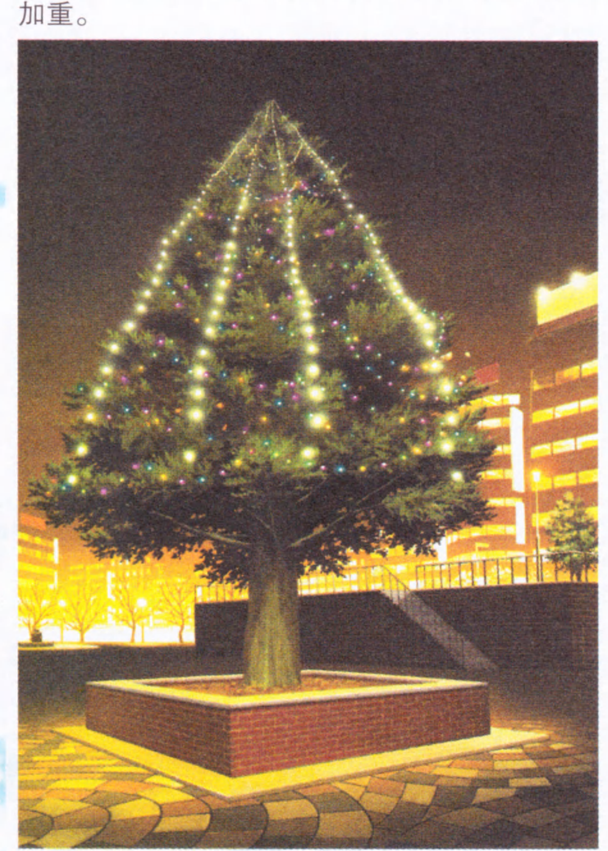
真爱物语 3 · S

2000 年 8 月，PS2 等主机刚刚面世，机种的时代更替还没有正式开始的时候，FAMI 通周刊就早早地刊登了『真爱物语』系列第三作将于次年登上 PS2 的情报。从这一作起，开发商内部发生了重新调整，由过去的**ビッツラボラトリー**变为**ゲームクラブ**，发售商也由 ASCII 换为有实力的 Enterbrain。但在 PS2 用户群还未稳定，开发技术问题也没全部解决的时候，区区一款 GALGAME 率先涉足次时代主机，这不论在哪个时代都是相当大胆的决定。总之，经过延期后，『真爱物语 3』于 2001 年 4 月 5 日面世了。

本作的舞台是美空初中。与前作不同的是，游戏的时间限制不再是转学前的一个月，而是毕业前的一年间，不过游戏目标依然是结识女朋友。游戏一开始只能一天一天进行，一段时间之后可以从一周里选择一天来高速展开游戏。在学校内移动的地点由前作的十多处减少到四处，每日的活动次数也只剩 1 次。伴随着游戏里时间的延长，游戏导入了一种名叫"**やる気**（干劲）"的属性，干劲低下事件的发生几率也会降低。前作中初期设定后就固定的属性，在本作中变为可变属性，攻略过程中需要某些话题的时候可以通过改变属性来获得。虽然限制时间为 1 年，但如果在攻略途中就达成结局条件，告白之后就会立即进入结局（毕业）。

关键会话系统的变化也很多，首先，该系统除了在放学时之外，在约会的时候也会出现。其次虽然可攻略人数一共有 9 人，但能够单独进行放学会话的仅为主要的 4 名角色，这也是本作被认为是未完成作的主要原因。会话中选择过一次的话题会被新话题替换，替换出的话题根据主角的属性不同而变化。放学会话时，有时会有其他角色也参加进来，3 个人一起回家。不过这种情况下不能约女孩去约会。

总的来说该系统在本作中得到不少进化，变数和可玩性都有所提高。但是在本作中放学次数远比以前多得多，会话系统露面的机会也更多。这对玩家来说并不完全是好事，一方面频繁的放学会话使游戏时间大大增加，另一方面到后期必定会遇到所有话题都用完，只能重复选择的情况，使游戏的作业操作的感觉大大加重。

















看了游戏背景设定的玩家，估计都会想，为什么要把游戏的时间从高中变回初中？这之间到底有什么区别？对此官方声明过，这是为了让玩家体验更淳朴的恋爱。但是实际上不仅如此，真正玩过一次游戏就可以感觉到，游戏中存在着只有初中才会有的气氛，情节方面也是。特别以游戏的第一女主角苍月**たかね**为代表，她对自己，对将来，对人生的看法和烦恼具备了那个年龄段的特色，包括结局也反映了这一问题。

游戏的改变同时带来了诸多优缺点，但游戏内容的丰富程度依然让人满意。遗憾地是本作最终因为"这种恋爱游戏对初中来说太早了"，"PS2 发售还不到一年，不够普及"，"开发商的重组导致开发进度延迟"等诸多原因，没能占领足够的市场。厂商并没有因此而气馁，系列的第四作，『True Love Story Summer Days, and yet...』（真爱物语 无尽之夏）按照惯例在两年之后发售了。

伴随着系列以前的角色设定师松田浩二的隐退，由高山箕犀担任了人设一职，本作给玩家的第一印象也与以往大不相同，连标题也不再用数字而是采用副标题的形式。

游戏的主角变回了传统的高中二年级生，游戏目标是在没有尽头的夏天里与女孩子们交往，达到恋人关系，并留下夏天的回忆。该作一个首要的特点是，游戏中的几乎没有时间限制，通常不会因为到达某个期限而强制结束游戏。（虽说游戏进行 100 天左右就结束，可攻略一个角色只需要 30 天左右，于是只要不是怀着"一定要看看游戏有没有结尾"这种蛋痛的理由，无论如何都可以顺利通关。）在系列

第三作中，整整一年的时间里事件虽然很多，但留给玩家的印象杂乱而散漫。相比之下，第二作在相对有限的时间里加入连锁事件，使游戏过程显得紧凑，受到了极大好评。但是连锁事件的必须性和事件本身的随机性的矛盾迫使玩家在进行过程中不得不多次 S/L。为了解决这一二律背反的问题，『无尽之夏』便舍去了时间这一概念。即使现在看来这也是一狠招，但是相当有成效。

本作的系统本身也接近系列第二作，每天早上会提示出『今天的目标』，这将成为一天的行动方针，比如在某处去见某个人物，与某个人物对话多少次之类，具体内容各异，有简单有困难的，达成这些目标可以提高女孩子的好感度，推动故事的发展。每天活动结束如果感到不满意，还可以选择重新来一次今天。会话系统中加入了话题等级这一要素，所使用的话题的等级越高，会话的效果也就越好。各话题等级一开始由主角的属性来决定，并会随着和女孩们的会话中提升。

在情节方面，本作有了系列中几乎没有出现的攻略事件，不完成这些事件无法通关。至今的『真爱物语』说干脆点，一直都是事件至上主义——游戏中不存在明确而完整的剧本，各种小事件才是系列的卖点。而本作中引入主线攻略事件则首次强调了故事性。本作中主要角色各有两种剧本（隐藏角色只有一种），根据相遇方式的不同决定进入哪种。一旦确定之后就无法更改。此外，本作会话模式新增的话题中出现了“**エッチな話**”这一项，一旦选择人物就会开始脱线，而且话题等级越高越严重。比如，想象一下在相当普通的放学途中问起女生“你今天穿的什么内裤”是怎样的场景……

PS2 上的这两作，与前一世代的两作相比，攻略难度有了很大改善。『真爱物语 3』由于游戏时间的延长，事件发生的机会也大大增加，会话系统的频繁发生，4 位主要女主角就算不特别刻意去攻略都可以看到最佳结局。在游戏中更换属性又能提升遇到相应角色的几率，于是其他角色的攻略也没有再像之前那般叫人束手无策。『无尽之夏』则是经过系统的优化更加平易近人：每天目标的提出就是攻略的指引，就算结果不满意每一天都还可以重新来过，而且更关键是，游戏的时间几乎是无限的，没有发生的事件可以玩到发生为止。可以说『无尽之夏』是『真爱物语』系列目前唯一不需要看攻略的一作。这两作的主题都不再是转学，但是每一作都有一名转学（或离别）的角色保持着这个老传统。对老玩家来说，以前一直扮演着将要离开的角色，在这两作中站送别的立场上也是一番新的体验。

到目前为止『真爱物语』系列就只有这 4 部作品，虽然后来的『君吻』和『轻咬』继承了该系列的传统，游戏中随处可见『真爱物语』的痕迹，但是官方没有正式承认它们之间的关联性。从现在官方的势头来看，似乎并没有打算将『真爱物语』系统就此终结，或许某一天真爱的故事还会出现在玩家面前吧。





Checkpoint

除了以上这些作品之外，该制作组还制作了曾在国内发售了中文版的『true tears』，不过由于系统和设定上差别太大，不在本次介绍的范围。

Checkpoint

神风事件：

该制作组出手的游戏里，达成某些条件后在校园的某处遇到女孩时，会有一阵风吹过，画面出现 CG：只见女孩的裙子就会随风上扬……这就是所谓的神风事件。该事件从『真爱物语』第一作到最新的『轻咬』一直没缺席过，而且每个可攻略的人物都有。不过很遗憾的是，可惜家用机上是不允许出现小裤裤的，事件 CG 上也会做出巧妙的遮挡，只有游戏中的主角能够一饱眼福。



结束语

曾经的『真爱物语』，现在的『君吻』和『轻咬』，在各自的时代中诞生，就必须经受时代的考验。如果将这些作品串成一条线，那么就是这样：『真爱物语』系列在自我的发展中寻求着改变，『君吻』是继承了累积之后的复兴，最后『轻咬』是对时代的要求做出的一种回答。不过这回答不一定只有一种，很可能厂商在明天就向玩家做出另一种回答。『真爱物语』也好，『君吻 2』也好，『轻咬 2』也好，或者是全新的形式也行，笔者只希望这个讲述着真爱的故事能够在时代中不断前行，带给我们更多的惊喜和感动。▲

精彩内容介绍：



《801彼女》2010年2月号 总第12期

主打内容

•独家专访冰栗优

日本著名BL漫画家冰栗优先生首次接受中国媒体访问！并且还有冰栗优老师亲笔为『801彼女』绘制的签名，叙说与中国的情缘，绝对精彩的独家内容2月呈现！

●全面解析

801特色栏目[声王子]之井上和彦，给予全面的解析与介绍！

●首度披露

Spray游戏公司2009年度继『鬼畜眼镜R』后的又一大作『STEAL！』全支线解析与吐槽！

（以上以正式上市为准）



《动画基地》2010年2月号 总第72期

主打内容

●新番动画总览！

一月新番大搜查线，带您阅尽--月新番精髓

●2010看什么？

2010年上半年剧场版前瞻，焦点剧场逐个瞧

●争议监督焦点解析

从利维亚斯到叛逆的鲁路修——渐变着的谷口悟朗

●声优业界独到点评

男声优突进演唱新天地大评比

●名家旋律鉴赏

岩崎琢和他的『黑执事』音乐

（以上以正式上市为准）

动漫、Galgame、同人、Cosplay……真正属于御宅族的情报生活志！

2010年 01 Jan. 月号 总第十五期

TWO DIMENSIONS MGNIG

二次元狂热

推广价20元



黑色的慈悲与白色的虚伪

『见习天使・黑白色』

日本同人游戏制作组介绍专题（连载五）

RebRank和Edelweiss

来聆听我们的歌吧！

GSC社Q版黏土新作 秋山 澪

ISBN 7-900452-39-9

9 787900 452399

二次元狂热 1月号（Vol.15）回函专用纸

（有关宅的话题和作品，河蟹子造型和设定创作，关于自己的宅男、宅女和伪娘（？）生活，欢迎分享）

北京市海淀区知春路113号银网中心A座1202室　《二次元狂热》编辑部

| 1 | 0 | 0 | 0 | 8 | 6 |





1月号
2010 Vol.15

读者调查函

姓名		女·男	职业·学年	
QQ/mail		岁	控 萝莉·御姐	宅度 ☆☆☆☆☆
住所				
邮编				

『二次元狂热』因你而改变——

1 购入本刊的场所
□书店 □报亭 □动漫店 □网购 □其他（ ）
2 购买本刊的理由
□对宅有爱 □封面 □杂志内容 □版式 □赠品（包含光盘）
□二次元狂热 □鄙视小白 □他人推荐 □其他（ ）
3 获知本刊的途径
□网站广告 □动漫杂志广告 □他人推荐 □自己发现 □其他（ ）
4 对本期杂志的评价
□非常满意 □满意 □一般 □不满意 □没看法 □其他
5 本期杂志栏目调查（喜欢涂黑，不喜欢画×，没意见留空）
□河蟹子相谈室 □二次元资讯 □音乐空间 □人形新评 □东方专区 □天朝绘师 □游戏新作 □同人文化 □萌绘师 □动漫研究 □同人新作 □游戏研究 □二次元创造 □萌文化 □萌你妹
6 本期最喜欢的文章（ ）
本期最不喜欢的文章（ ）
希望杂志加上的内容（ ）
7 最希望二次元的结构
□游戏（ %）□漫画（ %）□动画（ %）□专栏（ %）
□图片（ %） □COS（ %）□同人创作（ %）
8 对于3D（COS）内容的希望
（ ）
9 对于游戏剧情小说的希望
□加入杂志内容 □抵制加入 □无所谓
10 对于国内同人作者画手的希望
□保持现状 □全部去掉 □再增加一点
11 一本高端杂志最重要的方面是
□杂志本体 □赠品 □DVDROM □品牌效应 □其他
12 常购买的动漫类杂志 （ ）